

PEŁNA WERSJA
STRATEGII TWÓRCÓW CIVILIZATION
Call to Power II

CLICK!



6.95 zł
(W TYM 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 3/2003

nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
11 lutego '03

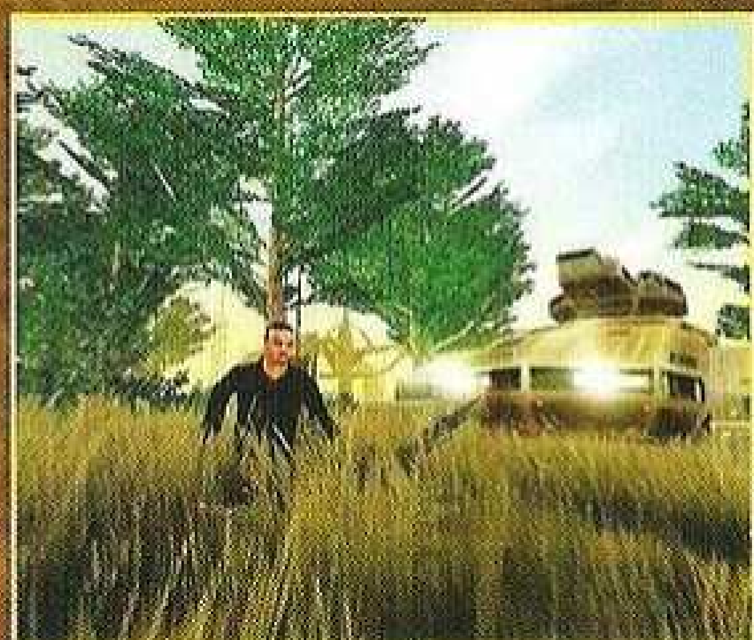


Specjalnie dla was:
Odjazdowe plakaty

W centrum uwagi:
str.20 **Anno 1503**
str.24 **Splinter Cell**
str.28 **007 Nightfire**

Przed premierą:
str.6 **Rayman 3**
str.18 **I.G.I. 2**


Robin Hood


Neocron Online


Sim City 4


C&C Generals

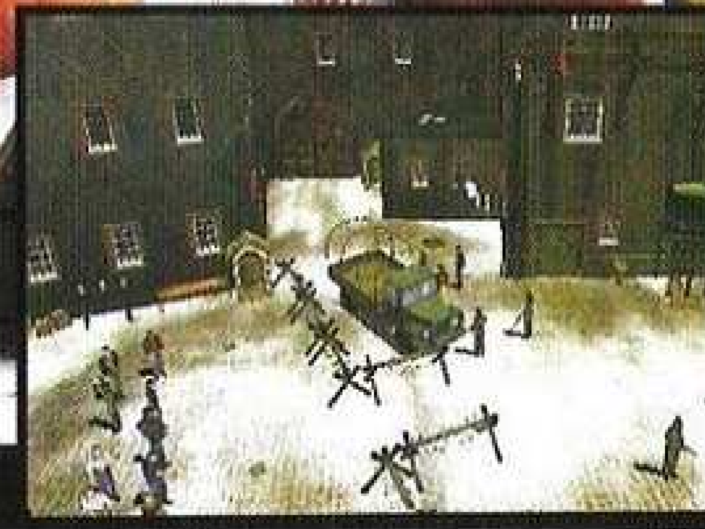
MISTRZOWIE KODU

Niezwykłe połączenie przygodówki z grą akcji. Fabuła osadzona w czasie II wojny światowej w słynnym obozie jenieckim Colditz!

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży!
Wersja .... **PC***
Wersja językowa ...... **polska, kinowa**
Cena .... **99,90 zł**
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży



Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Druga część najlepszej taktycznej strzelanki.

I.G.I.-2™ COVERT STRIKE™

Wersja .... **PC**
Planowana premiera .... **Luty 2003**
Wersja językowa .... **polska, pełna**
Cena .... **99,90 zł**






1000 lat minęło...

Rok 2003 powitał nas donośnym hukiem pewnej walącej się w gruzy „świątyni", która miała przetrwać stulecia. Cóż... Autorzy tych butnych zapewnień dostali od wolnego rynku lekcję pokory, być może nawet nie z własnej winy (choć w tej kwestii zdania są podzielone). Jedno natomiast jest pewne: najpierw należy odnieść sukces, a dopiero potem się przechwalać. Każdy, kto robi odwrotnie, naraża się w przypadku porażki na drwiny! Przy okazji okazało się też, że w dzisiejszych czasach nie wystarczy zaoferować popularny w przeszłości tytuł, by pismo „samo" się sprzedawało. Zmieniają się czasy, czytelnicy i mody, a to, co kiedyś było dobre (lub nawet najlepsze), teraz przypomina ożywione przez doktora Frankensteina monstrum i budzi konsternację, a nie podziw.

W CLICKU! wolimy patrzeć w przyszłość, a nie w przeszłość. Wracamy więc do pracy w nadziei, że spodoba Wam się to, co robimy. Jak zwykle czekamy na Wasze uwagi na temat pisma – to dzięki nim wiemy, czego od nas oczekujecie. Początek roku okazuje się zawsze czasem dość ubogim jeśli chodzi o gry komputerowe (ach, ta poświąteczna posucha). Mimo to udało nam się zebrać kilka interesujących propozycji, takich jak 007 Nightfire, Anno 1503, C&C Generals, SimCity 4 czy wreszcie długo oczekiwany Splinter Cell. Poza tym, jak zwykle, porcja nowinek ze świata gier, zapowiedzi, obszerny dział sprzętowy oraz ostatnia odsłona tasiemcowego poradnika do Neverwinter Nights. W tym numerze znajdziecie także 2 plakaty z kalendarzem! I jeszcze na koniec ważna informacja: zgodnie z warunkami licencji firmy Activision do płyty CD w tym numerze nie mogliśmy dograć żadnych dem, tapet itp.

Frogger

JAK OCENIAMY GRY?

Agnes True Love — Ocena 5
Rand Soft Empire / Froggerbund
http://www.agnestruelove.net
Wersja PL | Przygodowa | PC
Multiplayer | Cena: 199 zł | PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 2.2 GHz, 512 MB RAM, akcelerator 3D | DC | XBox
5 Grafika | 4 Dźwięk | 6 Frajda
Interesująca fabuła, a bohaterka ma czym oddychać i chętnie nam to pokazuje!
Zdecydowanie zbyt mało przygód miłosno-erotycznych, gra zbyt szybko się kończy
Historia dziewczynki szukającej prawdziwej miłości. Romans w pewnym momencie przeradza się w horror, ale przedtem jest gorąco!

Ocena gry, oceny składowe
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... !! Jeśli zamiast oceny stoi znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

Wersja PL, Multiplayer, Platforma
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerwone kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

W NUMERZE:

EXTRA

ZAPOWIEDZI

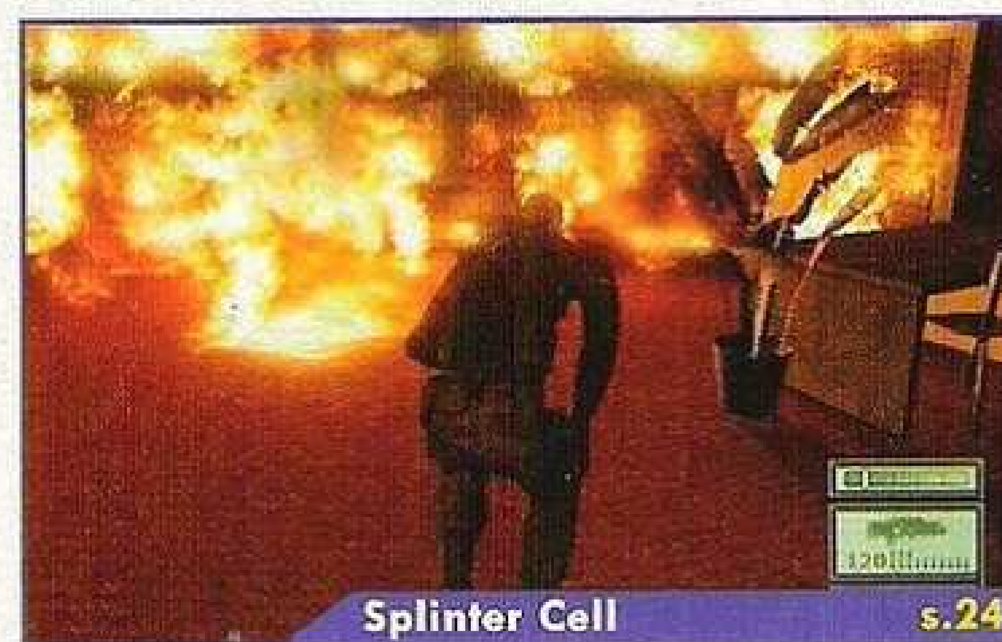
TEST


Anno 1503 s.20


SimCity 4 s.26

PORADNIKI


007 Nightfire s.28


Splinter Cell s.24

SPRZĘT

PROGRAMY

INTERNET

CO NOWEGO?

KINO

LISTY & KONKURSY

macromedia® FLASH5 Using Flash
For updates & downloads, visit: http://www.macromedia.com/
Flash 5 s.56


Emulatory s.60

NASTĘPNY NUMER JUŻ 11 MARCA

Tym razem mamy dla Was nie lada atrakcję! Oto pełna wersja CALL TO POWER 2, wspaniałej gry strategicznej, w której powstanie zamieszani byli twórcy słynnego przeboju CIVILIZATION



CALL TO POWER II



Chcesz zarządzić? Chcesz zgnieść przeciwnika? Chcesz zbudować imperium, tudzież wywalić się w Kosmos? Spoko. Naprawdę nie ma sprawy!

Druga część CALL TO POWER to godna kontynuatorka fantastycznej serii gier strategiczno-ekonomicznych, zapoczątkowanych w 1991 roku programem CIVILIZATION Sida Meiera. Wcielasz się w niej w rolę kacyka niewielkiego antycznego plemienia i swoimi przemyślanymi (bądź nie) decyzjami zapewniasz mu rozwój. Dbasz o postęp techniczny, o swoich poddanych i wojsko. Zarządzasz rozwojem miast, zdobywasz nowe terytoria i spuszczasz tęgie baty swoim przeciwnikom. Z czasem budujesz pierwsze koło, potem zaś rydwan, który po kilkunastu stuleciach przerabiasz na samochód. W XX wieku ruszasz na kosmiczną balangę... śladami Łajki, psa-męczennika.

Autorzy gry poprawili szatę graficzną oraz rozbudowali opcje dyplomatyczne. Pozwolili graczom na zawieranie i zrywanie układów, a także podejmowanie innych decyzji, mających wpływ na sytuację geopolityczną w regionie. Ulepszyli wreszcie sztuczną inteligencję przeciwników oraz ministrów sterowanych przez komputer. Nic dziwnego, że CALL TO POWER 2 należy do czołówki gier strategiczno-ekonomicznych na świecie. Zainstaluj ją, a przekonasz się, że nie są to buńczuczne przechwałki redaktora na dorobku. To najprawdziwsza prawda!

Porady

1. Na początek rozwój zrównoważony, dopiero później specjalizacja. Ta prawda sprawdziła się w rzeczywistości i sprawdza się w grze.
2. Postaraj się być pokojowo nastawionym osobnikiem... wojna opłaca się tylko zdecydowanym faworytom... a o takich trudno.
3. Wpisz się jako Leemur. Na niektórych konfiguracjach sprzętowych da ci to dodatkowy szmal.



Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

...g płyty: Andrzej „C(w)...zka" Cwalina; ...t: Michał „Joel" Zacharzewski

TERMIN WYDANIA Luty '03

RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC

Pewien wybitny niemiecki alchemik z czasów średniowiecza, Albrecht von Hohenlohe, w swym sztandarowym dziele o czarnej magii podał przepis na niewidzialność. Niestety, ów rękopis został spalony wraz z autorem na stosie, a w pochodzących z tamtego okresu kronikach znaleźć można jedynie tą oto niepozorną notatkę: „W kocioł osadzony na palenisku wlej deszczówki dwie kwarty, wrzuć pajęczą nić, szpony nietoperza, pot księdza-spowiednika, pół funta kłaków czarnego kota oraz pierwszą kupę źrebięcia od czarnej jak kruk klaczy". Przepis ów dziś wydaje się dziwaczny bądź, co gorsza, podrobiony przez jakiegoś kawalarza. Siedem lat temu budził jeszcze większe emocje... Dlatego też przygotowujący swoją pierwszą grę Rayman zdecydował się nie wrzucać do naparu potu księdza-spowiednika i pierwszej kupy źrebięcia. Wykorzystał za to dużo łatwiejszy do pozyskania pot cierpiącej na kaca rosiczki i kupę szmalu, którą dostarczyli mu producenci. Specyfik nie zadziałał, jak należy. Rayman zniknął... Nie licząc głowy z grzywką typu falka, dłoni, stóp i potężnego brzucha.

Dziś sympatyczny stworek jest już międzynarodową gwiazdą. Doczekał się kilku doskonałych platformówek oraz całej serii gier edukacyjnych, w których uczył angielskiego. Tyle, że zgrywanie belfra już mu się przejadło. I właśnie dlatego Rayman wystąpi w najnowszej produkcji firmy Ubi Soft o nieco narcystycznym tytule RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC. Po raz kolejny skrzyżuje w niej swoje doprane, białe rękawiczki z cwanym Globoxem. Oto bowiem włochata kulka o imieniu Andre niszczy pokój, spokój i ciszę panującą w ukochanej krainie Raymana. Wszystkie sympatyczne, czerwone lumsy zaczynają zamieniać się w niesympatyczne, czarne lumsy, rozrabiające gorzej niż dzieci w przedszkolu. W dodatku sprawca całego zamieszania ląduje w brzuchu Sami-Wiecie-Jak-Bardzo-Bardzo-Niedobrego-Stworka. Główny bohater programu przygotowuje oczywiście kontratak (pewno się biedak „Gwiezdnych Wojen" naoglądał) i nie bacząc na brak rączek i nóżek rusza do walki o wolność i cichokrację.



Czy ma jakiekolwiek szanse? Jasne, że tak! W czasie rozgrywki Rayman nie będzie sam. Biedny kaleka otrzyma bowiem kilka nowych gadżetów, m.in. metalową szczękę na łańcuchu, ułatwiającą wspinanie i przyspieszającą dekapitację wrogów, a także gigantyczną, worteksową piąchę, służącą do tego samego, do czego służy każda inna piącha. Nie zabraknie też klasycznego śmigła oraz ułatwiających skakanie butów. Jednak w porównaniu do RAYMAN 2 sama rozgrywka nie ulegnie większym zmianom. Miłośnicy platformówek znów zobaczą bajecznie kolorowe światy z całą masą gadżetów, bossów i przedziwnych schowków. Przepiękna, trójwymiarowa grafika w połączeniu z płynną animacją oczaruje niejednego twardziela, o dzieciakach nie wspominając. Gracze wysłuchają też efektownej ścieżki dźwiękowej oraz licznych kwestii dialogowych, wypowiadanych m.in. przez Raymana. W większości dotychczasowych produkcji biedna ofiara wywaru Albrechta von Hohenlohe co najwyżej mamrotała pod nosem, wysłuchując ponurego ciamkania mlaskającego doń rozmówcy.

Gra RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC pojawi się w sklepach w ciągu miesiąca. Cieszyć się nią będą właściciele PC-tów, konsol Playstation 2, X-Box i GameCube, a także właściciele stajni, mających na stanie czarne jak kruk klacze. Postać sympatycznego blondaska bez nóg i rąk (ale z dłońmi!) z pewnością sprawi, że popyt na odchody źrebiąt znów wzrośnie.

Michał „Joel" Zacharzewski





Rayman 3: Hoodlum Havoc		PC
Ubi Soft / LEM		PS2
Wersja PL	Platformówka	NGC
Multiplayer	Luty 2003	Xbox

Kaleka bohaterem gry komputerowej? A co! Mamy czasy równouprawnienia i walki z trzema schodami...

http://www.ubisoft.com

TERMIN Kwiecień '03 WYDANIA

MEDIEVAL TOTAL WAR™ VIKING INVASION

MEDIEVAL: TOTAL WAR stała się (dla większości nieoczekiwanie) ogromnym sukcesem rynkowym. Trudno się więc dziwić, że autorzy tego hitu (numer jeden na liście wszech czasów miesięcznika PC Gamer) postanowili pójść za ciosem. Już na wiosnę zobaczymy dodatek opowiadający o czasach wczesnego średniowiecza i walce mieszkańców Wysp Brytyjskich z najeźdźcami ze Skandynawii – Wikingami. To znaczy pospieszyłem się, pisząc „zobaczymy". Zobaczą pewnie tylko Amerykanie, Anglicy i inne nacje cieszące się z istnienia przyzwoitych i solidnych firm dystrybucyjnych. A Polacy, jak wiadomo, często mogą sobie grę kupić pół roku po światowej premierze...

Ale wróćmy do samej gry – to nie jej wina, że ma nieszczęście być w Polsce sprzedawana przez firmę, która niespecjalnie przejmuje się aktualnością oferty (pod koniec stycznia na stronie internetowej LEM'a nie ma nawet wzmianki o VIKING INVASION!). Otóż w tym dodatku będziesz miał okazję wziąć udział w nowej kampanii, której akcja toczy się tylko na Wyspach Brytyjskich oraz w Skandynawii. Wybierzesz jedną z ośmiu nacji: Wikingów, Piktów, Saksonów, Irlandczyków, Walijczyków, Szkotów lub mieszkańców Mercii i Northumbrii. Oczywiście autorzy przygotowali nowe mapy, na których Brytania i Skandynawia zostały podzielone na kilkadziesiąt mniejszych prowincji. Na potrzeby kampanii opracowano też całkowicie oryginalne „drzewko" rozwoju cywilizacyjnego. Pojawią się w nim charakterystyczne dla wczesnego średniowiecza jednostki (w tym groźni berserkerzy) oraz mnóstwo chrześcijańskich i pogańskich budowli – miejsc kultu i miejsc rekrutacji wojsk.

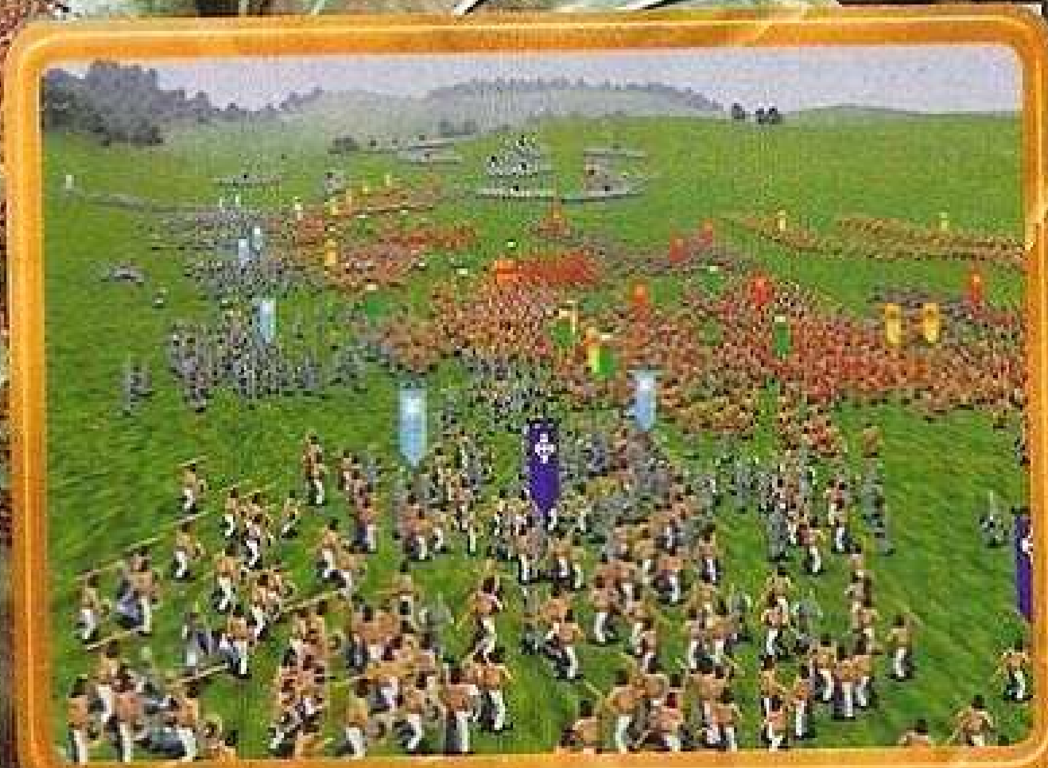




Autorzy obiecują, że nie zapomną o oryginalnej wersji MEDIEVAL: TW. W VIKINGS INVASION zobaczysz szereg udoskonaleń wprowadzonych do głównej części gry. Na przykład będzie można grać mniejszymi frakcjami, takimi jak Aragończycy czy Węgrzy. Co prawda już w tej chwili można zainstalować pozwalające na taki zabieg mody, ale zawsze lepiej, jeśli robią to sami autorzy. W czasie bitwy będziesz mógł zdecydować o kolejności wchodzenia do walki odwodów, a oblężenia zamków zostaną uatrakcyjnione (szturmujących spotkają teraz np. niespodzianki w postaci ulewy wrzącego oleju). Przed stoczeniem bitwy możliwe stanie się wysłanie zwiadu w celu określenia siły nieprzyjacielskich wojsk i zajmowanych przez nie pozycji taktycznych. Niektóre z prowincji dorobią się właściwych oddziałów wojskowych. Będą to kawalerzyści: nowogrodzka Druzhina i arabski Faris, piechurzy: węgierski Jobbagy oraz artyleria: Organ Gun, stanowiąca ponoć odpowiednik średniowiecznego karabinu maszynowego :). Mają się też pojawić zupełnie nowe budowle, ale na razie nie podano bliższych szczegółów.

Autorzy zapewniają, że zobaczymy również szereg zmian ułatwiających obsługę programu i uatrakcyjniających zabawę. Najprawdopodobniej będą to poprawki znacznie przekraczające właściwości standardowego patcha.

Jacek „Randall" Piekara



MTW: Viking Invasion
Activision / LEM

Wersja PL	RTS/TBS	PC
Multiplayer	Wiosna 2003	PS2
		DC
		Xbox

Dodatek do jednej z najlepszych i najciekawszych gier strategicznych wszech czasów zapowiada się bardzo smakowicie!

http://www.totalwar.com

MEDIEVAL: TOTAL WAR łączy elementy strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego. Akcja tej gry toczy się w średniowiecznej Europie, której historię polityczną i militarną masz okazję tworzyć od nowa. Na mapie strategicznej zarządzasz królestwem, decydujesz o sprawach gospodarczych, dyplomatycznych i o ruchach wojsk. Na mapie taktycznej w trybie czasu rzeczywistego dowodzisz osobiście wojskami w trakcie bitwy. Na polu walki może się na raz znaleźć nawet kilka tysięcy jednostek. CLICK! ocenił ten program na 6-.

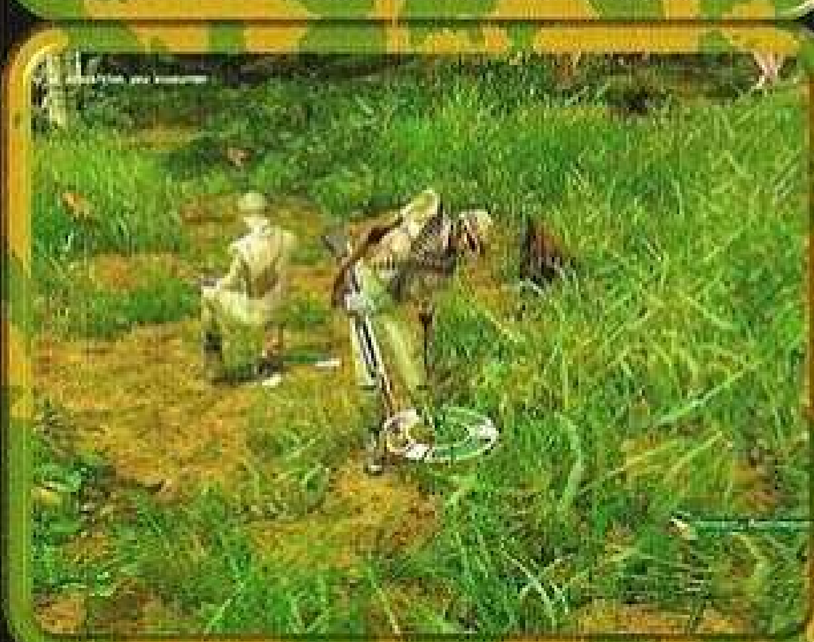


TERMIN Luty '03 WYDANIA

PLATOON









Jeśli nie widziałeś filmu „Pluton" Olivera Stone'a, to albo przespałeś kilkanaście ostatnich lat, albo po prostu dopiero co opuściłeś kołyskę. Tak czy inaczej, jest to jeden z najlepszych filmów na temat wojny w Wietnamie, jaki kiedykolwiek powstał. Już lada chwila na naszym rynku pojawi się gra pod tym samym tytułem, stworzona właśnie na motywach tej wspaniałej filmowej produkcji.

Należy się jednak spodziewać dosyć luźnego powiązania gry z filmem. Fabuła programu dotyczyć będzie rekruta Martina Lionsdale'a. Poznasz jego przeszłość, emocje, jakie nim kierują, stosunek do wojny oraz relacje panujące między nim a jego żoną. Misje rozgrywać się będą zarówno w ciągu dnia, jak i w nocy. Poza wymyślonymi zadaniami, nie zabraknie operacji takich jak „Pershing" czy „Shiny Bayonet", które miały miejsce w rzeczywistości. Ilość misji ma być całkiem spora, dzięki czemu będziesz mógł spędzić przed komputerem długie godziny. Jeśli zapragniesz spróbować swoich sił w trybie multiplayer, czas ten wydłuży się dodatkowo.

Każdy z twoich żołnierzy będzie indywidualnością posiadającą własną osobowość i reagującą w charakterystyczny dla siebie sposób na poszczególne sytuacje. Podczas wykonywania misji twoi podwładni zdobywać będą doświadczenie, które zdecyduje o ich użyteczności. Dotyczy to również ciebie – będziesz wspinać się po szczeblach kariery aż do momentu zostania Lejtnantem. Wtedy otrzymasz możliwości dowodzenia całym plutonem, w którego skład wchodzić będzie do 30 żołnierzy – między innymi komandosi, snajperzy, skauci, saperzy i inżynierowie.

Podczas gry będziesz mógł kontrolować nie tylko swoich ludzi, ale także i pojazdy, takie jak transportery M113 czy czołgi M-48 Patton. Aby dodać rozgrywce realizmu, zastosowano w niej taktykę wykorzystywaną w rzeczywistości przez armię Stanów Zjednoczonych. Walka na otwartym terenie będzie znacznie różniła się od walki w dżungli – co chyba jest jak najbardziej zrozumiałe. Ukształtowanie terenu będzie miało wpływ na zdolność twoich żołnierzy do wykrywania wroga. Czynnikiem niewątpliwie wpływającym na rozgrywkę będą również zmienne warunki pogodowe – obfite deszcze, mgła, porywisty wiatr. Wszystkie tereny zostaną odtworzone na podstawie rzeczywistych wietnamskich krajobrazów, w ich skład wejdą między innymi pola ryżowe oraz ogromne dżungle. Całość oczywiście w pełnym 3D.

Twórcy PLATOONA zadbali o grafikę w sposób wręcz nieopisany. Realistyczne cienie, naturalnie poruszający się żołnierze (dzięki zastosowaniu technologii motion capture), efekty cząsteczkowe, widowiskowe wybuchy, unoszący się w powietrzu dym, ogień, który wręcz czuć na twarzy – wszystko dopracowane do granic możliwości. Jeśli do tego dodać poruszającą się na wietrze trawę, kołyszące się drzewa, to zapowiada się prawdziwa uczta dla oczu. Po screenach ciężko jednak ocenić, czy rzeczywistość będzie aż tak kolorowa. Pociesza informacja, że PLATOON posiadać będzie system dynamicznego skalowania szczegółów, dzięki któremu gra sama dostosuje się do twojego sprzętu.

Ciekawie zapowiada się też udźwiękowienie programu, a dokładniej muzyka. Jej przygotowaniem zajął się sam Tomas Kreiner – zdobywca nagrody BAFTA (British Academy of Film and Television Arts). PLATOON ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej, a jego cena wyniesie 99 złotych.

Grzegorz „Murmur" Młodawski

Platoon — Monte Cristo Multimedia / Cenega		PC
		PS2
Wersja PL	RTS	DC
Multiplayer	Luty 2003	Xbox

Nie ma nic trudniejszego niż przeniesienie klimatu filmu do gry komputerowej. Czy twórcom PLATOONA się to uda?

www.montecristogames.com

DUALITY

TERMIN Kwiecień '03 WYDANIA

Welcome to the real world! – pamiętasz te słowa? To hasło wypowiedziane przez Morfeusza w filmie Matrix. Pewnie zastanawiasz się, co DUALITY ma wspólnego z Matriksem?! Okazuje się, że bardzo wiele. Ale zacznijmy od początku.

Matrix stał się symbolem, natchnieniem dla wielu reżyserów i twórców gier. Programiści z całego świata czerpią z niego pełnymi garściami. Z niecierpliwością czekają na kolejne części Matriksa, by ponownie obedrzeć go z najciekawszych pomysłów. W zasadzie to dzięki Matriksowi powstają kolejne przełomowe gry. Bez cienia wątpliwości – jedną z nich będzie DUALITY!

Gra zapowiada się na swoistego rodzaju RPG i przygodówkę w konwencji TPP. Sami autorzy porównują ją do METAL GEAR SOLID czy DEUS EX. Według mnie gra przypomina o wiele bardziej CYBERIĘ, program z 1996 roku firmy XatriX lub najnowsze dzieło Blizzarda STARCRAFT GHOST.

Akcja DUALITY rozgrywa się w dalekiej przyszłości w dwóch równoległych światach – realnym i wirtualnym. Ten prawdziwy jest ponury, brudny, pełen głodu i bólu niczym z filmu „Blade Runner". Drugi, cybernetyczny istnieje jedynie w milionach komputerowych obwodów.

Poznajmy naszych bohaterów. Travis, Sam i Cube, wielka trójca (Trinity :)). Każdy z nich jest niepowtarzalny i równie ważny podczas całej rozgrywki. Travis to najemnik, doskonała maszyna do zabijania, pozbawiona lęku, bólu i dobrych manier. Jego domeną jest wszelkiego rodzaju broń. Kolejna postać to kobieta o imieniu Sam, hakerka. Potrafi włamać się do każdego systemu, włącznie z systemem kanalizacji miejskiej :). Ale tak na poważnie, Sam jest kimś w rodzaju Neo. Tylko ona potrafi wejść do Cyberświata. Ostatni bohater to Cube. Niespełniony naukowiec, który w niewyjaśnionych okolicznościach traci swoje materialne ciało i zamienia się w „wirtualny byt". Niestety, na jego temat nie wiadomo zbyt wiele. Pewnym natomiast jest fakt, że aby ukończyć grę, będziesz musiał zagrać każdą postacią.

Cała historia zaczyna się dość niewinnie i nie zapowiada nic szczególnego, jednak jej dalszy rozwój wprost jeży włosy na głowie. Druga opisywana postać, czyli Sam, dostaje zadanie od tajemniczego nieznajomego – musi znaleźć fachowca od brudnej roboty. Trafia na najemnika Travisa. Najemnik dostaje zadanie zamordowania jednego z naukowców. Włamuje się więc do korporacji i robi swoje, ale sytuacja szybko go przerasta. Okazuje się, że naukowiec Cube umarł, ale jego „dusza" przeniosła się w wirtualny świat komputerów. Co więcej, Cube nie jest jedynym tego rodzaju bytem w wirtualnym świecie, gdyż inny także istnieje, a co więcej, czyha na jego życie... I jest jednocześnie tym, który zlecił zabicie naukowca...

Widać już, że niezwykle rozbudowana i zawiła fabuła dostarczy ci niezapomnianych wrażeń. Wszystko fajnie, jest doskonały pomysł, super historia, ale jak z wykonaniem?! Wystarczy spojrzeć na screeny i obejrzeć trailer, by stwierdzić, że masz do czynienia z grafiką najwyższych lotów. Sama rozgrywka będzie nieskomplikowana i oparta o bardzo intuicyjny interfejs. Dynamiczna muzyka, niczym soundtrack z Matriksa, jest wprost idealnym uzupełnieniem szybko rozwijającej się akcji.

Kiedy zagrasz w DUALITY? Jak zapewnili nas ludzie z Trilobyte Studios, gra zostanie wydana w kwietniu 2003 przez firmę Phantagram. Oprócz pecetowej, wyjdą także wersje na PSX2, Game Cube i Xbox. Czy warto na nią czekać? Absolutnie tak.

Piort „Młynek" Młyński

Duality
Trilobyte Studios/ Phantagram

Wersja PL	CRPG/Akcja/Przygoda	PC
Multiplayer	Kwiecień 2003	PS2
		DC
		Xbox

Bezdyskusyjnie, masz do czynienia z przełomowym tytułem. Jeden z poważniejszych rywali STARCRAFT GHOST

http://www.trilobitegraphics.com

UFO aftermath

TERMIN WYDANIA Lipiec '03



AFTERMATH uznawany jest za ideowego spadkobiercę serii X-COM. Trudno się temu dziwić, jako że zarówno tematyka, jak i proponowana rozgrywka budzą skojarzenia z tą dziesięcioletnią już grą Microprose. To jednak nie wszystko. Twórcy gry, czeska grupa Altar Interactive, jawnie się do swej inspiracji przyznaje, podkreślając jednocześnie fascynację takimi tytułami jak JAGGED ALLIANCE czy FALLOUT TACTICS. Hmm... Gruntowna analiza podanych faktów prowadzi do następującego wniosku. Albo Altar Interactive planuje dokonać małej rewolucji na poletku strategii drużynowych, albo może chodzić po prostu o zwykły plagiat.



Chociaż nie. To niemożliwe, żeby Czesi mogli postąpić tak nieostrożnie. X-COM i jego pochodne to przecież kamień milowy, klasyka, którą większość starszych graczy doskonale pamięta. Zatem próba „podczepienia się" pod sukces konkurencji odpada.



Nie ma co oczekiwać, że czeskie UFO będzie grą, jakiej świat nie widział. Szykowane przez Altar Interactive innowacje to przede wszystkim nowinki techniczne. Koncepcyjnie AFTERMATH ma być rozwiązany dość tradycyjnie. Na pierwszym poziomie rozgrywki, tym bardziej globalnym, gracz będzie zarządzał całą swoją organizacją – decydował, które terytorium ma zostać zaatakowane, gdzie zostaną postawione wyspecjalizowane bazy czy też jakimi badaniami mają zająć się wynajęci naukowcy. Drugi poziom – na którym, w założeniach autorów, spędzić przyjdzie 60-80% czasu gry – to już czyste mięcho, czyli misje, podczas których kierowana przez gracza drużyna zmagać się będzie z kosmicznymi najeźdźcami. Znamy to.



Ale, ale. Każda mapka, na której wraże monstra ginąć będą w cierpieniu, generowana będzie za każdym razem od nowa, losowo. Wynalazek znany już na dobrą sprawę z pierwszego DIABLO, ale warto zwrócić uwagę, że mapki w AFTERMATH będą w pełni trójwymiarowe. To oczywisty plus – nawet świetny FALLOUT TACTICS potrafił przy trzecim przechodzeniu konkretnej misji znudzić swoją powtarzalnością. Co zaś tyczy się kierowanych przez ciebie żołnierzy – charakteryzowani będą zestawem statystyk (jak wszyscy szanujący się bohaterowie gier tabularnych). Im więcej wykonanych misji na koncie, tym większe będzie ich doświadczenie – a to, jak wiesz, procentuje. Walki z istotami z Marsa będą toczyć się w różnych zakątkach Ziemi. Wbrew pozorom, jest to kwestia zgoła istotna, jako że ludzie z Altar bardzo sprawnie poradzili sobie z uchwyceniem estetyki regionów.

Sterowanie grą będzie odbywało się na zasadzie zbliżonej do MECHCOMMANDER czy – z młodszych tytułów – DUNGEON SIEGE. W każdym momencie zabawy będzie można ją przerwać, aby wydać niezbędne rozkazy. Altar Interactive obiecuje też dołączenie systemu SAS, umożliwiającego przeprowadzanie zsynchronizowanych ataków kilku grup. Co to oznacza w praktyce, dowiesz się jednak dopiero wtedy, gdy UFO trafi do naszej redakcji.

Przyznam szczerze, że w przypadku AFTERMATH niebagatelny wpływ na moją sympatię do tej gry wywarła jej szata graficzna. Opowiadana tu historia rozgrywa się pośród ruin miast, na odludnych polach i w ogóle w miejscach mało przyjemnych. Także modele kosmitów zasługują na uwagę. Po raz pierwszy od niepamiętnych czasów poczułem autentyczne obrzydzenie na widok... postaci z gry komputerowej! Zdeformowani ludzie, zmutowane zwierzęta, groteskowe hybrydy kołyszące się na pajęczych nogach... Ach, już nie mogę się doczekać!

Maciej „Anzelmo" Ogiński

UFO: Aftermath
Alter Interactive
- Wersja PL
- Strategia
- Multiplayer
- połowa 2003
- PC
- PS2
- DC
- Xbox

Fani UFO czy X-COM powinni być zachwyceni. Chyba, że gra okaże się jakąś wielką pomyłką – w co jednak nie chcę wierzyć

http://www.ufo-aftermath.com/

Wywiad z Adrianem Chmielarzem, szefem firmy People Can Fly tworzącej grę PAINKILLER

CLICK!: Podpisałeś kontrakt z dużą amerykańską firmą dystrybucyjną. W jaki sposób osiągnąłeś to, czego osiągnąć się nie udało 99 procentom polskich twórców gier?

A.C.: Dreamcatcher to nie Electronic Arts, ale faktycznie dystrybucję mają sprawną, zwłaszcza, że kupili firmę Cryo, w ten sposób zapewniając sobie również niezłą sieć europejską. Pierwsza ważna rzecz to agent (tutaj firma Octagon). Działa na identycznej zasadzie jak agent filmowy: znajdują dla klientów dobre propozycje w zamian za procent od kontraktu. Po drugie: nikt nie zainteresowałby się PAINKILLEREM, gdyby nie fakt, że tworzy go grupa ludzi, którzy już wcześniej udowodnili, że potrafią zrobić przyzwoity program i dostarczyć go na czas.

CLICK!: Czesi, Rosjanie, Niemcy rządzą na światowej scenie twórców gier (a przynajmniej mocno na niej zaistnieli). Polskie gry są całkowicie nieznane (zresztą, może to i lepiej). Dlaczego tak się dzieje? Brakuje talentów?

A.C.: „Całkowicie nieznane" to przesada. Pomijając produkcje, przy których współpracowałem, mamy jeszcze EARTH 2150 czy SCHIZM. Faktem jest jednak, że polskiej MAFII (Czesi), SERIOUS SAMA (Chorwaci), SUDDEN STRIKE'A (Rosjanie) czy ECCO THE DOLPHIN (Węgrzy) nie mamy. A dlaczego? Bo talentów, niestety, brakuje. Tak jak w „Idolu", każdemu się wydaje, że może śpiewać, ale nie każdy powinien. Brakuje dobrych grafików, dobrych programistów, dobrych designerów – przede wszystkim chyba jednak dobrych organizatorów. Taka analogia przyszła mi na myśl... Wiesz dlaczego czteromilionowe Czechy kasują piłkarsko dziesięć razy większą Polskę? Bo ja nie wiem.

CLICK!: Wziąłeś się za najmniej chyba ambitny gatunek gier, czyli FPS. Z potrzeby serca (trudno mi uwierzyć, boś jest wszak czte-

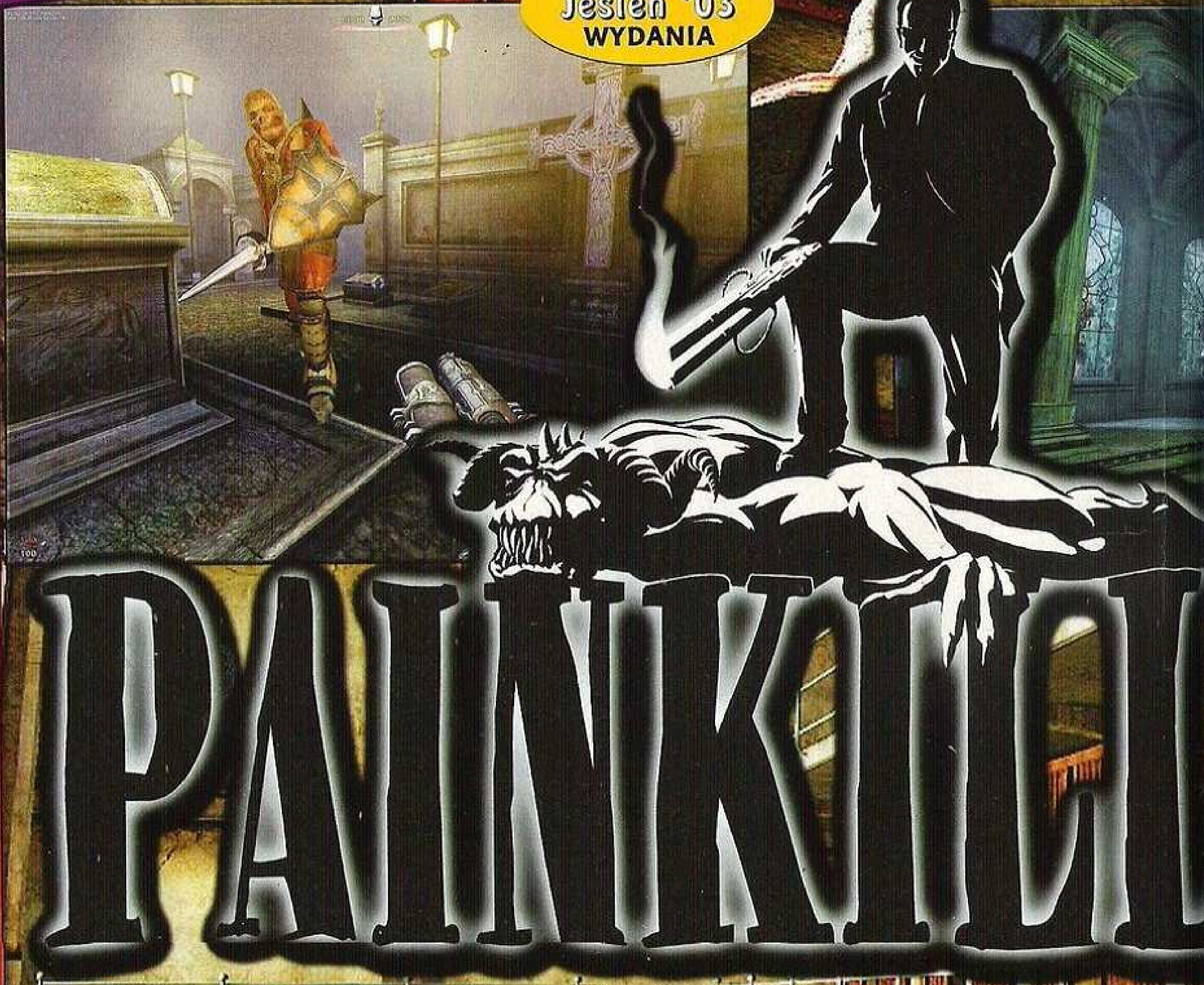
▸▸

Painkiller	PC
People Can Fly	PS2
Wersja PL / FPS	DC
Multiplayer / Jesień 2003	Xbox

Największa i najdroższa produkcja w historii polskiego rynku gier. Coś dla miłośników horroru i tych, którzy lubią zastrzyk adrenaliny

http://www.peoplecanfly.com

TERMIN WYDANIA Jesień '03



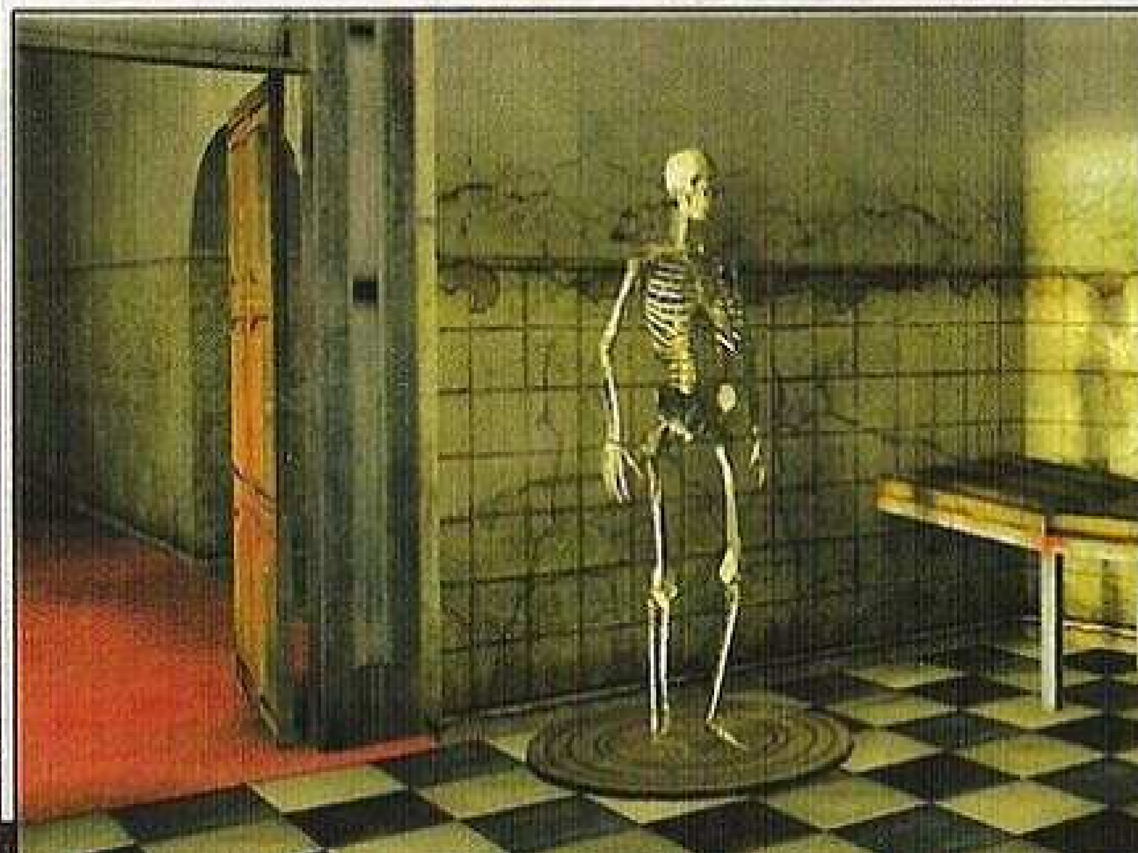
PAINKILLER

PAINKILLER jest najdroższą polską produkcją w historii rynku gier komputerowych. Budżet związany z przygotowywaniem tego programu (czyli bez kosztów marketingowo-reklamowych) zbliży się do sumy pół miliona dolarów.

Czy widziałeś kiedyś demona? Ożywiony szkielet? Zombiaki? Nie? W takim razie zawdzięczasz to tylko i wyłącznie Painkillerowi (tłumacząc z angielskiego na nasze: Zabójcy Bólu). To właśnie on przemierza nasz glob w poszukiwaniu wszelkich demonicznych istot i likwiduje je bez żadnej litości. Piekło, pragnąc przyspieszyć nadejście Armageddonu, tworzy na Ziemi gniazda pełne potworów i zadaniem głównego bohatera jest gniazda te oczyścić z wszelakiego plugastwa. W pewnym momencie zaczyna jednak zdawać sobie sprawę, że problem jest nieco poważniejszy niż się wydawało. Oto, chcąc nie chcąc, wplątał się w wojnę pomiędzy dwoma potężnymi władcami Otchłani.

PAINKILLER będzie typową grą FPS, czyli czymś dla miłośników bezustannej strzelaniny. Autorzy podzielili program na 5 rozdziałów, z których każdy składać się będzie średnio z czterech etapów (łącznie 20 etapów, nie licząc specjalnych misji polegających na zabiciu bossów). Każdy z etapów ma być zróżnicowany pod względem scenograficznym, a akcja toczy się nie tylko we wszelakiego rodzaju ponurych wnętrzach, ale również na otwartych przestrzeniach. W PAINKILLERZE będziesz miał okazję likwidować potwory nawet w portowych dokach czy opuszczonych katedrach.

Interesująco rozwiązana zostanie sprawa broni używanej przez głównego bohatera. Otóż w PAINKILLERZE zobaczysz co prawda zaledwie pięć rodzajów broni, ale za to każda z nich będzie mieć dwie alternatywne funkcje (np. karabin z zamontowanym granatnikiem itp.). Łącznie więc gracz skorzysta z dziesięciu typów uzbrojenia pozwalającego oczywiście na stosowanie przeróżnych „kombosów" (np. unieruchomienie wroga pociskiem zamrażającym i dobicie go standardową serią). W grze skorzystasz również z pewnej mega-super-hiper potężnej









umiejętności – mianowicie co pewien czas bohater będzie mógł przejść demoniczną transformację i zmienić się w samego demona Sammaela, zyskując niezwykłą siłę i specjalne atrybuty (skąpanie wrogów w piekielnym ogniu :)).

PAINKILLER będzie grą bardzo krwawą i brutalną. Pełną przemocy, latających w powietrzu oderwanych kończyn, rozbryzgującej się krwi, rozrywanych na strzępy ciał. W sam raz coś dla grzecznych dziewczynek :). Ale ważna w tym wypadku jest jedna sprawa: główny bohater NIE walczy z ludźmi. Jego przeciwnikami są tylko i wyłącznie demony oraz ożywione trupy, a więc istoty, których nie ma co żałować. Wręcz przeciwnie: bohater wreszcie pozwala im zaznać spokoju i odejść w lepsze miejsce. Z faktu, że przeciwnicy są w większości już martwi wynika ważna dla gry cecha: wrogowie nie będą się chować ani uciekać. Nie zależy im przecież na życiu, nie znają strachu, nie czują bólu. Prawda, że ładne wytłumaczenie, aby nie trudzić się nad zbudowaniem zaawansowanej SI i wprowadzeniem zróżnicowanych modeli zachowania?

Według informacji autorów przeciętny gracz, średnio wprawny „shooterowiec", powinien na normalnym poziomie trudności skończyć zabawę w ciągu 18-20 godzin. Oczywiście ci, którzy już znudzą się bijatyką z komputerem, będą mogli skorzystać z trybu gry wieloosobowej (do 16 graczy).

Jacek „Randall" Piekara

kiem inteligentnym :)), czy z potrzeby pieniędzy?

A.C.: Ach, aż zakasałem rękawy z radości, bo uwielbiam się znęcać nad durnymi pytaniami (które są o tyle dziwnie, żeś przecież człek rozumny :)). Pytanie przypomina mi filmowych recenzentów „Gazety Wyborczej", którzy od najmniej nawet pretensjonalnej komedii oczekują wewnętrznego katharsis i strawy duchowej na miesiąc. Ja zaś twierdzę, że Biblia to książka, i zestaw dowcipów o Wąchocku to też książka. Bezpośrednie porównywanie jednego z drugim mija się jednak z celem. Podobnie jest z FPS'ami i np. strategiami.

CLICK!: Czy myślisz, że powielając zachodnie wzory i próbując podrobić światowe hity, można coś osiągnąć? Nie kusiło cię, by zabrać się za zrobienie czegoś oryginalnego, co mogłoby przejść do historii gier?

A.C.: Powielając zachodnie wzory i podrabiając światowe hity, można cholernie wiele osiągnąć, czego dowodem jest WARCRAFT (klon DUNE) czy UNREAL TOURNAMENT (klon QUAKE III ARENA) i sto miliardów innych. Czy chciałbym przejść do historii gier? Oczywiście. Czy chciałbym przejść do historii gier z totalnie oryginalną koncepcją? Niekoniecznie.

CLICK!: Zabawę z grami FPS (QUAKE itp.) uważam za przejaw wręcz popisowego debilizmu i koncertowe marnotrawienie czasu. Z tego więc wynika kolejne pytanie: czy PAINKILLER będzie miał coś do zaoferowania ludziom takim jak ja, spragnionym przeżyć ciekawszych niż nerwowe klikanie w mysz?

A.C.: Wyczuwam tu tendencje masochistyczne, bo chyba nigdy nie spotkałem się z tezą łatwiejszą do zbicia. Cóż bowiem takiego rozwijającego umysł jest na przykład w oglądaniu dwudziestu dwóch dorosłych mężczyzn w pogodni za dmuchanym, skórzanym balonem?

CLICK!: Dlatego gry sportowe też uważam za debilne...

A.C.: A po co w wesołym miasteczku wsiadamy do wagonika pędzącego przez Dom Strachów? Przecież nie rozwija nas to intelektualnie, nie jest pożywką dla duchowego rozwoju, nie czyni nas lepszym człowiekiem... To czyste kolekcjonowanie przyjemności. Tak samo PAINKILLER ma być czystą rozrywką.

CLICK!: Przeczytałem wypowiedź jednego z współtwórców gry, który mówi o PAINKILLERZE tak: „Z jednej strony w szalonym tempie siejesz spustoszenie wśród wrogów, którzy fruwają po mapie rzucani siłą twojego Rocket Launchera, ale z drugiej strony każdy przeciwnik atakuje tylko i wyłącznie ciebie, więc równie często ty szybujesz w powietrzu miotany kulami atakujących potworów. 101% adrenaliny!". Naprawdę będzie aż tak źle?

A.C.: Jak dobry Bóg pozwoli, to jeszcze gorzej! Latające dookoła flaki obryzgujące ściany, płonące ścierwa wrogów, wyrywanie serc w celu uzupełnienia energii...

CLICK!: Jak osiągnąć równowagę pomiędzy trybem single a multiplayer, co przecież nie wszystkim autorom FPS się udaje?

A.C.: To dwie różne gry. W multiplayerze dążymy do połączenia szybkiego gameplay'a z niezbędną strategią. Najlepsi będą ci, którzy zarówno dysponują małpią zręcznością, jak i sprawnym mózgiem. Ideałem i naszym wzorcem jest QUAKEWORLD.

CLICK!: Jak długo gra będzie testowana i czy przewidujesz stworzenie szerokich betatestów (np. wersję multiplayer WARCRAFTA III testowało, bodaj, dwa tysiące graczy)?

A.C.: Gra będzie testowana dość długo, ale aż tak dużo czasu jak Blizzard nie mamy. Sądzę, że wyjdzie demo i ono posłuży jako poligon doświadczalny. Głównie do odszukania problemów technicznych, ale też chętnie wysłuchamy uwag o samej grywalności.

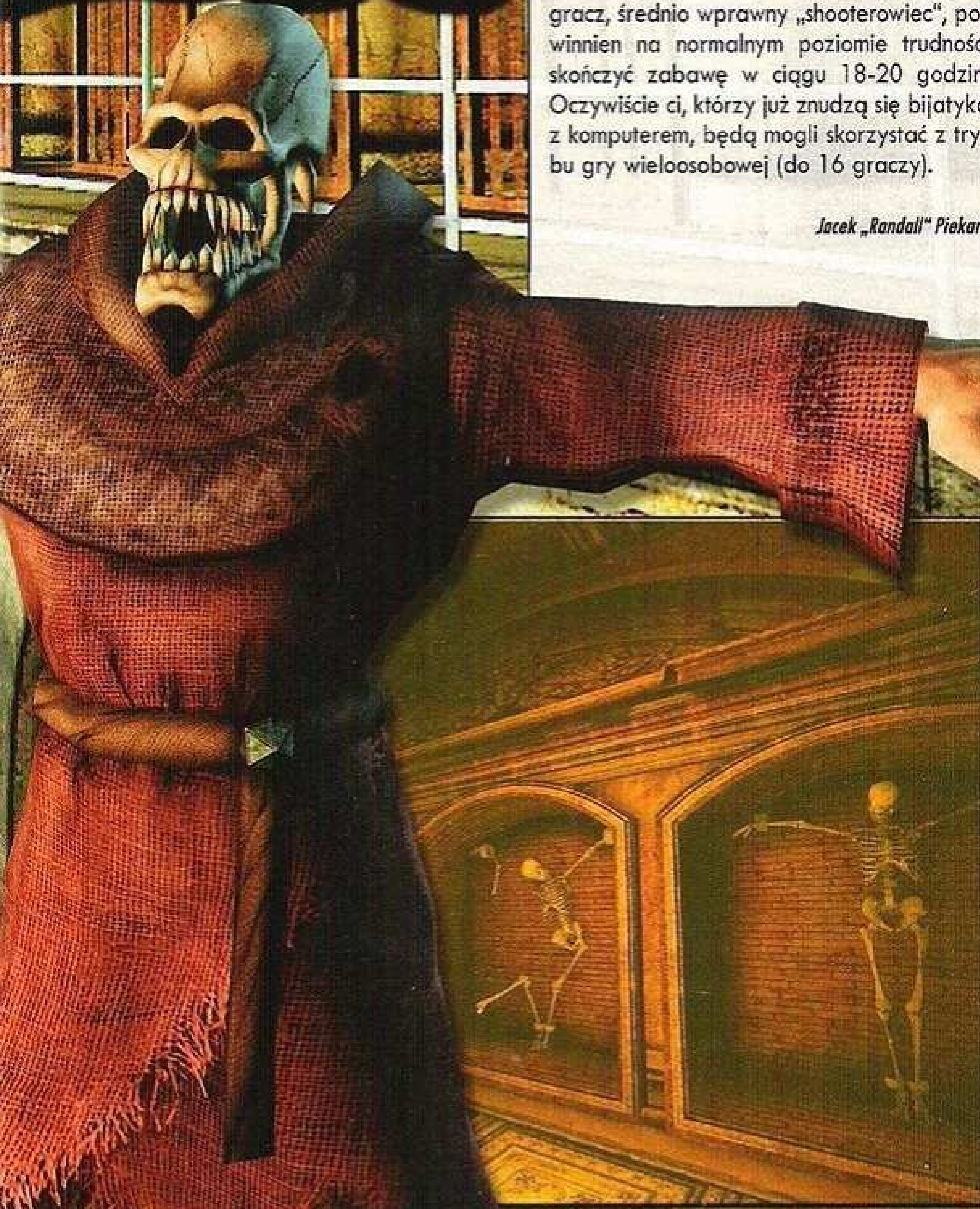
CLICK!: PAINKILLER zostanie skonwertowany na Xboxa. Na czym taka konwersja z peceta na konsolę polega?

A.C.: Xbox ma 64 MB RAM. Cały problem w tym, jak grę, która na PC wymaga 256 MB, zmieścić w pamięci cztery razy mniejszej. Nie ma miejsca na opisanie związanych z tym problemów technicznych, ale dzięki specjalnym trickom jest to możliwe – bez straty jakości.

CLICK!: Czy wiesz już coś, jak będzie wyglądał twój następny projekt? Tym razem coś dla ludzi myślących, czy kolejna rozrywka dla gibbonów?

A.C.: Łoka-łoka-łoka... Pomysłów jest dziesięć, a co tydzień dochodzi nowy. Daję osobiste, personalne słowo honoru, że nie wiem. Faktem jest, że być może dla zdrowia psychicznego warto będzie zmienić klimat, na przykład zrobić grę przygodową. Zobaczymy.

Wywiad popełnił Jacek „Randall" Piekara



Smash Up Derby PC

Najnowsza propozycja rodzimych programistów przypadnie do gustu fanom DESTRUCTION DERBY. Już na wiosnę na graczy lubujących się w efektownych karambolach czeka 28 zróżnicowanych tras oraz 20 samochodów.

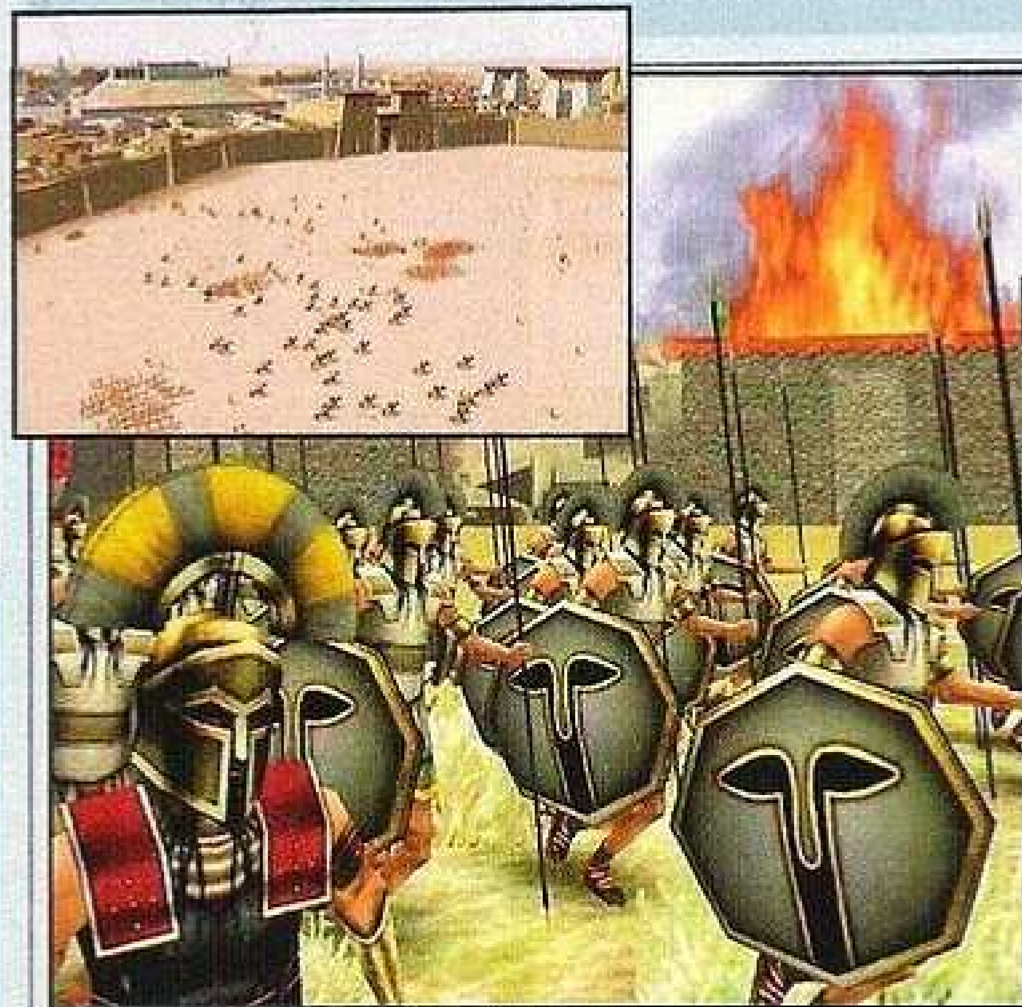
Co najważniejsze, każdy z wozów składa się z około 6 tysięcy wielokątów i daje się rozbić w drobny mak (wykorzystaną przy produkcji gry słomę makową przekazano na fundusz walki z narkomanią wśród niemowląt). W SMASH UP DERBY masakra jest więc całkowita: odpadają części karoserii, tłuką się szyby, czasem nawet koła fruwają w powietrzu! Do tego dochodzi dopracowany tryb kariery oraz multiplayer pozwalający zmierzyć się na arenie śmierci aż 16 graczom! Demolka rozpocznie się już za kilka miesięcy. Kiedy się skończy? Gdy na skutek amerykańskiej agresji na Saddamland nastąpi przerwa w dostawach prądu do krajów wysokorozwiniętych...



Flat-Out PC

Twórcy RALLY TROPHY postanowili porzucić szlak historycznych wyścigów i przeskoczyć na nieco bardziej współczesne poletko. W FLAT-OUT zostaniesz kierowcą jednego z 16 nieco podniszczonych, choć mocno podrasowanych samochodów. Przed tobą 45 krętych torów i nie mniej spacerowania. Zaraz, zaraz, "spacerowania"? W wyścigach? Ano właśnie! Autorzy gry pozwolili głównemu bohaterowi przejść się po pit-stopie (tryb TPP), wpaść do knajpki na plotki z innymi kierowcami, a nawet podłubać w silniku. Od czasu do czasu pojawiają się zleceniodawcy, prosząc o wykonanie konkretnej misji, np. zezłomowania samochodu pana X bądź zadbania o to, by Y nie wygrał wyścigu. Zaletą FLAT-OUT będzie też śliczna grafika oraz niezwykle realistyczny system zderzeń, o niebo przewyższający ten z wciąż przyjemnego DESTRUCTION DERBY 2.





Rome: Total War PC

Trzecia część sagi, zapoczątkowanej przez pamiętnego SHOGUNA i kontynuowanej w MEDIEVAL. Tym razem trafisz do starożytnego Rzymu i spotkasz takie postacie jak Juliusz Cezar, Hannibal czy Spartakus. Będziesz łupił miasta i zdobywał twierdze. Weźmiesz też udział w bitwach z tysiącami wojowników i dasz się oczarować przepięknej grafice tworzonej przez zupełnie nowy silnik. Zobaczysz odtworzone z niebywałą dokładnością elementy uzbrojenia i stroje, a także niezwykłe jednostki, takie jak słynne słonie Hannibala czy proste machiny oblężnicze. Jedynym problemem może być cena gry, która w przypadku dwóch wcześniejszych części była kolosalnie wysoka. Ludzie na jej widok uciekali ze sklepów w panice, gubiąc po drodze buty, portfele, czapki i szaliki...

Red Faction 2

PC, X-box, GameCube

Na początku stycznia firma THQ poinformowała załamanych właścicieli PC, Xbox i GameCube, że jej sztandarowy, bardzo udany FPP – RED FACTION 2 – opuści konsolę PlayStation 2 i radośnie podryfuje w kierunku ich maszynek. Okrzyków radości nie brakowało, tym bardziej że znienawidzony generał Trójmiasto... Eee. Nie, to nie ten generał. To znienawidzony generał Sopot, gnębiący od kilkunastu lat Commonwealth, będzie musiał zmierzyć się z garstką rebeliantów wspieranych przez gracza. Wśród głównych zalet gry wymienić należy ciekawą grafikę, wciągający scenariusz oraz rozwinięte procedury GeoMod, odpowiadające za deformację otoczenia przy użyciu broni i urządzeń mechanicznych. Więcej o programie dowiecie się z CLICK! 1/2003.





Horse Racing Manager PC

Jeszcze niedawno dawałbym konia z rzędem temu, kto spodziewał się, że powstanie gra opowiadająca o trudach zawodu menedżera wyścigów konnych... A jednak. Francuska firma Cyanide (mająca na swym koncie równie nietypowe, bo kolarskie CYCLING MANAGER) pozwoli ci przejąć podupadającą stadninę i doprowadzić ją do rozkwitu. Na początku kupisz najlepsze klacze i dobierzesz im czystej krwi ogiery. Potomstwo wystawisz w wyścigach konnych, wpierw przepuszczając je przez wycieńczającą szkółkę jeździecką. Zorganizujesz też dochodowe aukcje, a za zarobione w ten sposób pieniądze... kupisz najlepsze klacze i dobierzesz im czystej krwi ogiery. Brzmi to może nieco monotonnie, ale cóż znaczy monotonność wobec możliwości poznania odpowiedzi na odwieczne pytanie komiwojażerów: "Czyż nie dobija się koni"?







Greyhawk: The Temple Of Elemental Evil

PC

Jak ósmego stycznia ogłosił na swojej stronie internetowej koncern Infogrames – rozpoczęto prace nad nowym, zakrojonym na szeroką skalę RPG. Tym razem chodzi o świat GREYHAWK i system ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Jest to wiadomość niezwykła z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, rzeczony świat istnieje już blisko 20 lat i jest ponoć jedną z najsłynniejszych miejscówek gry. Jednym z kluczowych elementów komputerowej wersji zabawy ma być właśnie dużo miejsca i zróżnicowanie pałętających się istot – obiecywane są wizyty w Oerth, wiosce Hommlet czy wreszcie w ruinach Świątyni Zła, a także spotkania z tak sympatycznymi postaciami, jak jaszczuroludzie czy górscy giganci. Po drugie, fani trzeciej edycji AD&D po raz pierwszy będą mogli sprawdzić, jak zasady gry „papierowej" sprawdzają się na komputerach. Poza tym, GREYHAWK opracowywany jest przez zespół Troika Games – tych samych, którzy czas jakiś temu powili doskonały ARCANUM. Na potrzeby gry opracowany został nowy – choć wszystko wskazuje na to, że wciąż raczej staroszkolny – kod graficzny, którego możliwości już niedługo mają zostać zaprezentowane światu. Ciekawe, co na to Black Isle?

Driver 3

PC, PS2, X-box, GameCube

Trzeba być twardym, a nie mientkim. Tak twardym jak właściciele pecetów, którzy nie doczekali się premiery DRIVER 2 na swoich kostropatych maszynkach. Mimo to, ci twardzi i zdecydowani ludzie nie poddali się. Wiedzieli, że prędzej czy później jakiś lepszy cwaniak przygotuje dla nich DRIVER 3. O programie tym na razie niewiele wiadomo. Według przecieków autorzy koncentrują się na możliwie wiernym symulowaniu ruchu miejskiego. Światła uliczne, skrzyżowania, korki, piraci, rozkopy, objazdy, skróty, wreszcie dzielnice (każda ze swoją odrębną, świetnie oddaną architekturą) odróżniać mają DRIVER 3 od produkcji takich jak GTA 3 czy MAFIA. Wiadomo też, że gra trafi do sklepów tuż przed Gwiazdką. A czy będą w niej polscy gangsterzy? Eee... polski gangster nie ma luuuuzu.



Payback

PC, GBA, MAC

Jesteś gangsterem. Człowiekiem złym do szpiku atomowego jądra, pławiącym się w krwi, kapuście i rozpuście... Zabijasz! Tak! Zabijasz równie gładko i niemowlęta, i nobliwych staruszków z przeszłością w UB. Jak? Prosto. Banalnie prosto. Wsiadasz do kwadratowego pudełka przypominającego samochód i wyjeżdżasz na miasto. Nie zastanawiasz się, czy pada deszcz, czy śnieg, czy też może świeci słońce. Zresztą je też kiedyś zabijesz. Dziś jednak jesteś twardy jak prawnicy Microsoftu, a pod twoją maskę wpadają kolejne niewinne ofiary twego szaleństwa. A szef zleca ci kolejne morderstwa... Znany gangster cyk! Nie żyje. Informator policji chlaps! Ze Świętym Piotrem piąteczkę przybija. A ty? Nazywasz się PAYBACK. Jesteś trójwymiarową wersją pierwszego GRAND THEFT AUTO.



Vivisector: Beast Inside

PC

Bardzo swobodna adaptacja „Wyspy doktora Moreau" H.G. Wellsa. W 1878 roku diaboliczny profesor Morhead prowadził na archipelagu Soreo eksperymenty genetyczne, ucząc zwierzęta myśleć i zachowywać się jak ludzie. Sto lat później na wyspie wylądowaliście: ty i twój karabin. Rozpoczęła się masakra... Od strony technicznej VIVISECTOR przypomina CODENAME: OUTBREAK – dopracowany scenariusz i gęsta atmosfera tworzą klimat zagrożenia. Do tego dochodzi przyzwoita grafika wnętrz i tropikalnych plenerów, kilkadziesiąt różnych przeciwników (zmutowane, inteligentne zwierzęta), dużo krwi oraz ciekawe bronie. Program trafi do sklepów w połowie tego roku. Będzie wymagał Pentium 800 MHz z 256 MB pamięci i z akceleratorem 64 MB. Sporo...



Korea: Forgotten Conflict

PC

Dawno, dawno temu, w czasach, gdy Gandhiego dosięgały kule zamachowców, a kalendarz wskazywał rok 1948, Półwysep Koreański podzielono wzdłuż 38 równoleżnika. Na południu utworzono związaną z USA Republikę Korei, a na północy Koreańską Republikę Ludowo-Demokratyczną „pod patronatem" ZSRR. Dwa lata później 200 tys. żołnierzy Phenianu wyruszyło na Seul. ONZ odpowiedziało atakiem wojsk generała Douglasa MacArthura. Tak rozpoczęła się trwająca do 1953 roku wojna koreańska, nieco zapomniana przez twórców gier. Ostatnio nadrabiają to Czesi – ich KOREA: FORGOTTEN CONFLICT to 15 misji, 5 ludzi (dowódca, snajper, wywiadowca, medyk i saper), lokacje takie jak stacja kolejowa, obóz dla jeńców czy przedmieścia Seulu, wreszcie dopracowana grafika 3D. Gra pojawi się w marcu i skróci dłużące się oczekiwanie na COMMANDOS 3.



Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski, Maciej „Anzelmo" Ogiński

Shinobi





Jeśli ktoś myśli, że SHINOBI to nowość na rynku, jest w ogromnym błędzie. Jest to jeden z najbardziej kultowych tytułów konsolowych, jakie kiedykolwiek powstały. Nic więc dziwnego, że już niedługo świat ujrzy jego reedycję na konsole nowej generacji. Czy będzie to szturm na rynek elektronicznej rozrywki? Wszystko wskazuje na to, że istnieje takie prawdopodobieństwo! Już w wersji testowej, jaką otrzymała redakcja CLICK!, programiści pokazali, że gra nie powstała na bazie przepisu „weź kultowego bohatera komputerowego sprzed kilkunastu laty, dodaj do tego grafikę 3D i zmień wszystko tak, aby tytuł nie odróżniał się od obecnych produkcji". O nie! Za reanimację SHINOBI wziął się cały sztab ludzi, którzy włożyli w produkt całe swoje serce i zaangażowanie. Efekty ich pracy będziesz mógł podziwiać już niedługo.

A będzie co podziwiać. Już od pierwszych chwil spędzonych z głównym bohaterem, ninją o imieniu Hotsuma, będziesz miał wrażenie, że uczestniczysz w znakomitym filmie wypełnionym po brzegi efektownymi walkami wschodu. Niech się schowają „Wejście Smoka" czy „Romeo Must Die"! To, co będzie się działo na ekranie podczas zabawy w SHINOBI, jest nie do opisania. Bohater programu będzie szybki, dynamiczny i zwrotny! Kocia gracja, skoki po ścianach, pewne kroki, żadnych wahań! SHINOBI zachowa wiele cech swojego pierwowzoru, ale wniesie też nieco nowego. Zbieranie power-up'ów, złotych medali, bonusów, kombinowanie, jak dostać się na teoretycznie niedostępną platformę. Do tego doskonale i bardzo estetycznie zaprojektowani przeciwnicy, płynna kamera, fenomenalny czerwony szal Hotsumy i wiele, naprawdę wiele skakania, kopania oraz ganiania... Przebieram łapkami i nóżkami z niecierpliwości.



Shinobi
Sega / Sony Poland
Wersja PL | TPP | Multiplayer | Wiosna 2003
PC | PS2 | DC | Xbox

Szykuje się przebój. Ileż to ostatnimi czasy pojawiło się platformówek. Aż miło przebierać w rozmaitych tytułach!

http://www.sega.com

MOTO GP 3

Seria wyścigów motocyklowych MOTO GP to jeden z flagowych tytułów Namco. Wielkimi krokami zbliża się kolejna część gry. Pozostałe dwie odsłony nie pozostawiły wiele wątpliwości. Szykuje się hit! Ale czy możemy spodziewać się pełnoprawnego hicioar, czy tylko produkcji wykorzystującej sukces poprzedniczki? MOTO GP3 będzie mocno nawiązywał do „dwójki", a nikła ilość innowacyjnych rozwiązań, która jest z tym nieuchronnie związana, może, niestety, mocno temu tytułowi zaszkodzić.

Ważnym elementem jazdy w MOTO GP będzie cierpliwość i chęć naciskania hamulca w momencie, w którym trzeba to koniecznie robić. Motor to nie samochód i nie można mu zaaplikować w ostatnim momencie hamulca ręcznego. Wypadnięcie z trasy nie jest miłe! Dodatkowo, biorąc pod uwagę trzy bardzo zróżnicowane poziomy trudności, okazuje się, że gra nie jest łatwa. Nigdy taka nie była! Aby wygrać na poziomie Hard, trzeba mieć chyba wszczepiony w mózg jakiś implant.

Główną zmianą w stosunku do poprzednich części będzie dodanie widoku z perspektywy kierowcy. Oglądając tor przez przednią szybkę mojej „wiertarki", czułem się tak, jakbym rzeczywiście siedział na motocyklu rozpędzającym się do 100 km/h w niecałe 3 sekundy.



Nie trzeba chyba dodawać, że taki widok można polecić tylko w ekstremalnych przypadkach i raczej na czczo. Strasznie trzęsie, trudno określić odległość od zakrętu, a realistycznie odwzorowane wskaźniki i odbijające się od szybki światło potrafią urzec na tyle, że można się niebezpiecznie zagapić.

Wersja gry, którą testował CLICK!, wydawała się nieco brzydsza od MOTO GP2. Brak innowacji spowodował, że grafika i animacja już nie zachwycają. To nie znaczy, że są złe, ale przydałoby się nieco kosmetyki. Mam nadzieję, że w ostatecznej wersji gra zostanie jednak jeszcze trochę „podrasowana". Bowiem oprócz tych niedociągnięć tytuł prezentuje się naprawdę dobrze. Z powyższych powodów z końcową oceną wstrzymam się do obejrzenia finalnej wersji produktu.

Moto GP 3
Namco / Sony Poland
Wersja PL | Wyścigi | Multiplayer | Wiosna 2003
PC | PS2 | DC | Xbox

Gra nie jest pewniakiem, ale czterech graczy podłączonych do konsoli przez Multi Tap będzie się na pewno dobrze bawić

http://www.namco.com

Tekst: Michał „Kroogar" Cichy

WAR OF THE MONSTERS





Nieraz pewnie oglądałeś takie infantylne produkcje kinowe jak „Godzilla", „King Kong" czy choćby „Queen From The Outer Space", „Space Master X-7" i „The Thing From Another World". Nie musisz się przyznawać, że robiłeś to specjalnie. Powiedzmy, że leciały właśnie w telewizji, a ty przypadkowo usiadłeś na kanapie przed telewizorem. Zastanów się teraz, co te wszystkie filmy łączyło? Tak! Ogromne potwory, które zostały wezwane z czeluści oceanu i rozwścieczone przez ludzi... Chodziło zawsze o jedno – wściekłość, demolkę i rozgniatanie samochodów...

Już niedługo wszyscy posiadacze PS2 będą mogli wcielić się w jednego z takich ogromniastych potworów i zobaczyć na własne oczy, jak ciasne są uliczki Nowego Jorku. Producenci niestety nie uzyskali licencji na nazwy i wizerunki oryginalnych stworów. Dlatego nie ujrzysz tutaj Godzilli czy też King Konga, ale znajdziesz kreatury o bardzo zbliżonym wyglądzie... :-) W grę wprowadzi cię bardzo ładnie zrobione intro. Potwory w końcu skądś musiały się wziąć. Wszystko tutaj zostanie dopięte na ostatni guzik. WAR OF THE MONSTERS będzie połączeniem gry akcji i bijatyki. Nie spodziewaj się jednak czystej walki – gdy na arenie stają dwa potwory, dają sobie po razie, gong i koniec rundy. O wiele ważniejsza jest totalna demolka. To oczywiste, że potwory nie staną się jedynym celem zabawy. Trudno bowiem nie zawadzić o jakiś wieżowiec przy machaniu pięścią, jak ma się ponad sto metrów wysokości. Pięknie odwzorowane i bardzo realistyczne niszczenie konstrukcji sprawi, że rzeczywiście będzie się można poczuć jak w filmie z King Kongiem... Ciekawe tylko, czy w ostatecznej wersji produkcji uda się wdrapać na Empire State Building?



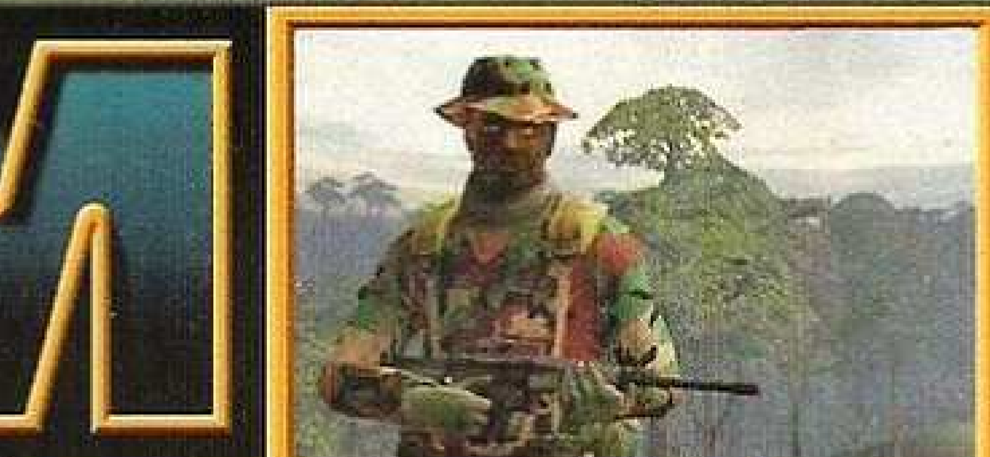
War Of The Monsters	PC
Incog Inc. / Sony Poland	PS2
Wersja PL / Bijatyka	DC
Multiplayer / Wiosna 2003	Xbox

Twórcy TWISTED METAL: BLACK wzięli się za wskrzeszanie potworów. Zapowiada się ciekawie, ale nie przewiduję hitu...

http://www.playstation.com

SOCOM U.S. NAVY SEALS





Prawdziwa wojna to nie zabawa (cóż za truizm... ;)). Inaczej natomiast wygląda sprawa z sieciowymi bataliami. Tutaj impreza trwa nieprzerwanie i to na całego. Wydawcy prześcigają się w wypuszczaniu na rynek pecetowy gier z opcją rozgrywki w Internecie, a ruch w globalnej Sieci rośnie. Co mają jednak powiedzieć posiadacze konsol? Modemy w ich maszynkach nigdy nie były zbyt popularne, a gier z taką opcją wyprodukowano niewiele. Taki stan rzeczy ma zamiar zmienić SOCOM. Sieciowa wojna dostępna dla każdego!

Amerykańscy żołnierze, pole bitwy, karabin maszynowy w dłoni, wybuchy, świst kul. To nie początkowa scena z MEDAL OF HONOR... Tak będzie wyglądał właśnie SOCOM. Prostota obsługi, płynna i dopracowana grafika oraz ciekawa i urozmaicona akcja mają zachęcić odpowiednią ilość graczy do odwiedzenia sklepu. Aby zagrać w Sieci, trzeba będzie wykonać kilka nieskomplikowanych kroków. Pierwszy ekran będzie przypominał zwykłe menu główne gry. Można tu rozpocząć nową zabawę jednoosobową (w taką opcję SOCOM też jest wyposażony), wczytać zapisaną wcześniej grę i oczywiście rozpocząć rozgrywkę online. Po wybraniu gry sieciowej drugi ekran pokazuje okno logowania, gdzie możesz sprawdzić nieco danych technicznych, takich jak stan połączenia, karty pamięci itd. Ostatnie ekrany SOCOM, zawierające miedzy innymi wybór regionu, warunków atmosferycznych, tworzenie klanów czy rankingi graczy, składają się ze znacznie większej ilości opcji niż poprzednie.

Po przejściu przez morze opcji i ustawień można będzie oddać się w końcu sieciowemu współzawodnictwu. Ubarwi je specjalna słuchawka-komunikator dla graczy. W ten prosty sposób na rynku pojawi się jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów najbliższych miesięcy...





SoCom: U.S. Navy SEALs	PC
Zipper Int. / Sony Poland	PS2
Wersja PL / TPP	DC
Multiplayer / Wiosna 2003	Xbox

SOCOM zapowiada się na smakowity kąsek, niezależnie od tego, czy skonsumowany zostanie w samotności, czy też w większym gronie

http://www.zipperint.com

I.G.I-2 COVERT STRIKE

TERMIN Luty '03 WYDANIA





Gra PROJECT IGI była bardzo dobrą strzelaniną FPP. Niestety, pogrążyły ją drobne, ale bardzo bolesne błędy, takie jak: wysoki poziom trudności, brak możliwości zapisu stanu gry w czasie misji, tudzież ciężka choroba umysłowa szerząca się wśród przeciwników. Druga część ma szansę uniknąć tych niedopatrzeń i jeszcze mocniej wryć się w zwoje mózgowe graczy (tj. ludzi przemęczonych wirtualną przemocą oraz elektronami bombardującymi z monitora ich oczy). W jaki sposób? Ano... W IGI 2 strzelania nie zabraknie.

Głównym bohaterem programu jest David Jones, członek elitarnych oddziałów I'm Going In. Dowództwo przygotowało dla niego 19 misji rozgrywających się w Chinach, Rosji i Libii. Komandosowi przyjdzie działać w terenie zabudowanym i niezabudowanym, tak w budynkach, jak i w szczerym polu. W trakcie akcji wykorzysta ponad 30 rodzajów broni, m.in. nóż, Magnum, Socom, D-Eagle AE, pistolet Markova, MAC 10, Uzi, MP5A3, strzelby AK-47 i M16, snajperkę Dragunova, ciężkiego JackHammera, RPG, granaty i miny. Weźmie też udział w rozgrywkach multiplayer, przeznaczonych dla 16 graczy łączących się za pomocą sieci LAN bądź przez Internet.

Już pierwszy kontakt z IGI 2 uświadamia, że od premiery „jedynki" minęło kilka lat. Pod względem grafiki program plasuje się bowiem w czołówce strzelanin FPP, wyprzedzając takie tuzy jak OPERATION FLASHPOINT czy RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. Dopracowane, ostre jak brzytwa tekstury i świetnie animowane postacie robią znakomite wrażenie, zaś lasy i akweny wodne sprawiają, że człowiek podświadomie zaczyna tęsknić za wakacjami. Miłą niespodziankę stanowi fakt, że zatłuczeni przeciwnicy nie padają na ziemię jak buczynowe kłody. Niektórzy z nich człapią jeszcze przez kilka chwil, czołgają się po ziemi, jakby ich padaka dopadła, inni staczają się w dół pagórka, tudzież unoszą na wodzie niczym gumowe pontony. Tylko raz zdażyło się, że zmarły żołnierz został po pas wchłonięty przez, na pierwszy rzut oka nieszkodliwą, ścianę budynku. Szkoda więc, że to dobre wrażenie psują obiekty znajdujące się w sporej odległości od głównego bohatera. Są niewyraźne i brakuje im szczegółów. Codemasters musi usunąć te niedoróbki, w przeciwnym wypadku, w dobie nadciągającego behemota o wdzięcznym imieniu UNREAL 2, wybrakowany IGI 2 zyska miano przeciętniaka. A dźwięk? Ten nie wymaga jakichkolwiek korekt. Odgłosy wystrzałów są po prostu super.

Sama rozgrywka cierpi już niestety na najpoważniejszą chorobę XXI wieku – wtórność. Bieganie i ładowanie z karabinu w tzw. przeważające siły wroga gracze znają już od czasów WOLFENSTEIN 3D. Z kolei skradanie się za plecami strażników i udawanie, że się nie istnieje, pojawiło się już w METAL GEAR SOLID na konsolę PlayStation. Obie te czynności stanowią sedno zabawy w świecie IGI 2, zabawy niewątpliwie dobrej, ale nie porywającej. Likwidowanie czujek i wszędobylskich kamer może znudzić nawet największego miłośnika komputerowej ciszy. Pozytywne wrażenie, pozostawione przez naprawdę myślących i potrafiących współdziałać przeciwników, psują również niezbyt realistyczne wyniki starć. Okazuje się na przykład, że dużo łatwiej stracić przyczajonego przeciwnika biegnąc, niż chowając się w trawie. Codemasters obiecuje poprawić te niedoróbki. Bez nich IGI 2 będzie naprawdę dobrą pozycją, godną cieplutkiego miejsca na półeczce każdego fana FPP.

Michał „Joel" Zacharzewski

IGI 2: Convert Strike
Codemaster / CD Projekt
http://www.codemaster.com

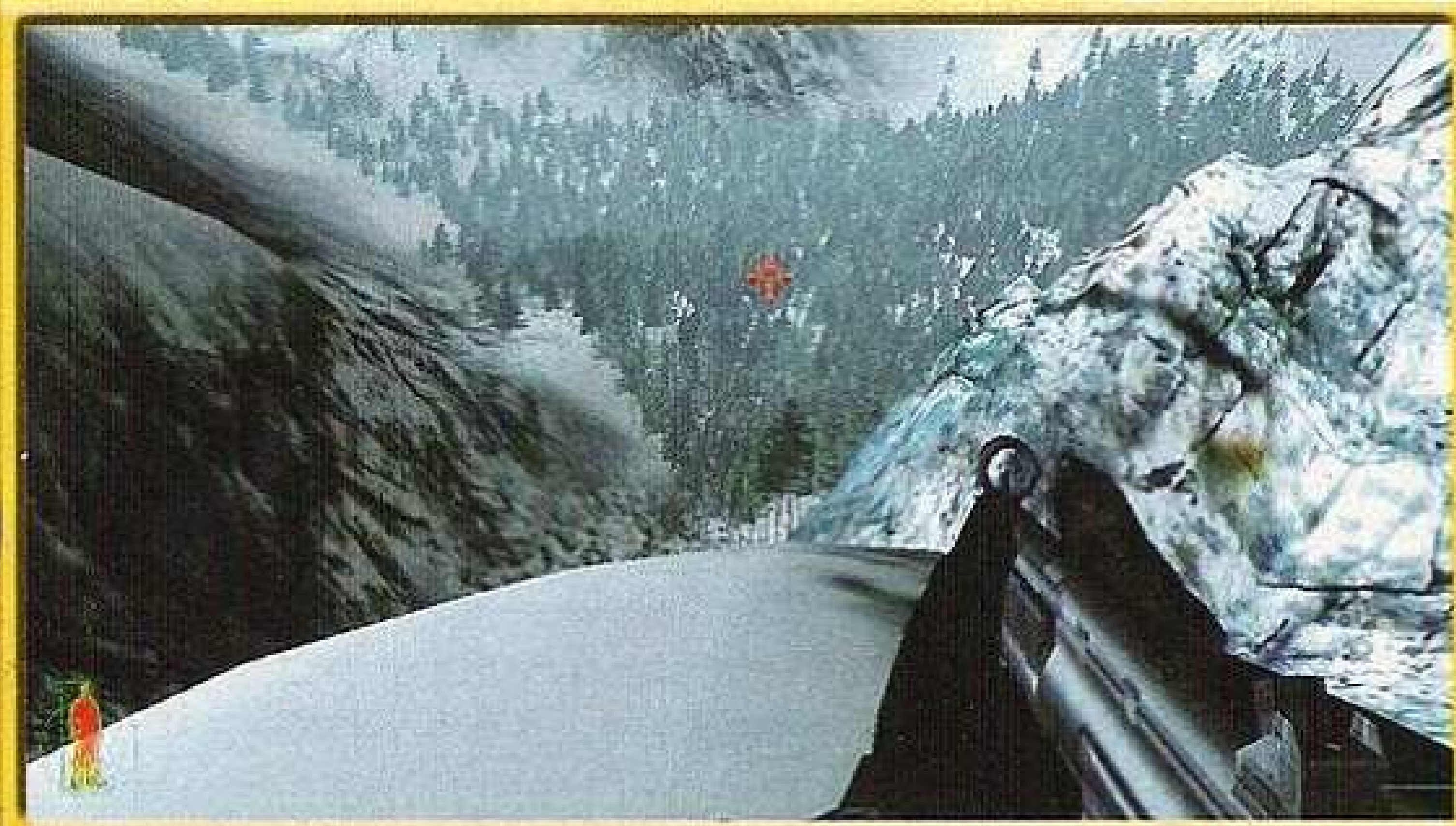
Ocena: **X**

Wersja PL	Strzelanina FPP	PC
Multiplayer	Cena: 99,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB		DC
		Xbox
X Grafika	X Dźwięk	X Frajda

Wciągająca strzelanino-skradanina FPP z ładną grafiką i dużą ilością broni

Drobne niedoróbki... czkawka silnika, niezbyt realistyczne wyniki starć

Mocna pozycja na rynku gier FPP. Ma szansę na sukces, o ile nie zgniecie jej oddział drobnych buraków



TOCA Race Driver

TERMIN WYDANIA: Marzec '03

Lubisz grzać do przodu jak pijany zając? Pragniesz poczuć pęd powietrza na swojej twarzy? TOCA RACE DRIVER nie jest grą dla ciebie. Na tych zawodach nie ma miejsca dla kierowców z problemem alkoholowym. Tu jeżdżą sami zawodowcy. Poważni, chwilami nawet smutni mężczyźni, którzy noszą kaski, by nie czuć pędu powietrza na swoich twarzach. Wśród nich facet, o którym mówią Ryan McKane. Człowiek ten jest żółtodziobem i nowicjuszem, a jednocześnie głównym bohaterem gry. Właśnie został zgłoszony do swych pierwszych zawodów Toca. Jego kariera rusza więc z prędkością rozpędzonego Alfa Romeo GTV.

Początkowo McKane nie ma szans na mistrzostwo świata. Dopiero uczy się walki na trasie, rywalizacji ze starymi wygami, wykorzystywania możliwości stwarzanych przez wielokonny silnik skryty pod maską samochodu. Z czasem zaczyna spełniać oczekiwania ojca, wdziera się przebojem na podium i zaczyna dyktować warunki na torze. Staje się wielki, tak wielki jak ego gracza, puchnące z każdym wymęczonym zwycięstwem. Jest odjazdowo!

TOCA RACE DRIVER to najnowsza gra autorów COLIN MCRAE RALLY, a zarazem jedna z pierwszych gier wyścigowych z fabułą. Zabawa nie ogranicza się do sięgania po kolejne zwycięstwa, główny bohater ma bowiem swoje prywatne życie, pragnienia, marzenia i cele. Dzięki temu gracz żywa się z nim i silniej angażuje się w rozgrywkę. Nie da się jednak ukryć, że kolejne zawody, rozgrywane na 38 torach całego świata (m.in. Silverstone, Monza i Hockenheim), pozostają sednem TOCA RACE DRIVER. W grze pojawia się około 50 szybkich samochodów, a każdy z nich posiada inny model jazdy, bardzo zbliżony do prawdziwego, a jednocześnie na tyle zręcznościowy, by śmierć nie czekała za pierwszym zakrętem. I rzeczywiście, wrażenia towarzyszące zabawie są nieprzeciętne. Wozy świetnie się prowadzą, pięknie wchodzą w zakręty, fenomenalnie zderzają, gniotą i psują. Lekkie uderzenie o barierkę potrafi uszkodzić wóz i uniemożliwić skuteczną walkę o miejsce w ścisłej czołówce. Niestety, mimo postępów w genetyce, nie ma róży bez kolców. Część graczy, zwłaszcza tych zakochanych w bardziej luzackich wyścigach, może odpaść w przedbiegach bądź stanąć do konkursu „kto bardziej zbluzga TOKĘ i szybciej zmiesza ją z błotem".



W porównaniu z wersją przeznaczoną dla konsol PS 2, wersja PC posiada dużo lepszą grafikę. Autorzy programu poprawili wygląd tekstur, zwiększyli też ilość szczegółów składających się na samochody i sam tor. Wszystko wygląda teraz znacznie lepiej; co więcej, gra działa nieco szybciej, a na torze pojawia się więcej, bo aż 20 samochodów. Wśród nowych trybów rozgrywki uwagę zwracają kwalifikacje (wraz z popularnym w Australii „pojedynkiem" przypominającym nieco dwójkową rywalizację w Konkursie Czterech Skoczni) oraz oczekiwany multiplayer. Docelowo pozwoli on zastąpić prawdziwymi graczami wszystkich 20 kierowców. Zmiany dotknęły też warstwy dźwiękowej programu. Poprawiono część sampli i wprowadzono obsługę surround 5.1. Istnieje też duża szansa, że w soundtracku przeznaczonym dla wersji PC pojawią się tak znane kapele jak Ash, Iggy and the Stooges, Thin Lizzy, Morceeba, Al Green i Lynyrd Skynyrd. TOCA RACE DRIVER ma szansę być jedną z najlepszych pecetowych wyścigówek. Oczywiście do czasu pojawienia się COLIN MCRAE RALLY 3, znacznie ulepszonego w stosunku do wersji z PlayStation 2.

Michał „Joel" Zacharzewski





Toca Race Driver — Ocena: **X**

Codemasters / CD Projekt

http://www.codemasters.com

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 99,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 550 MHz, 128 MB RAM		DC
		Xbox

X+	Grafika
X	Dźwięk
X	Frajda

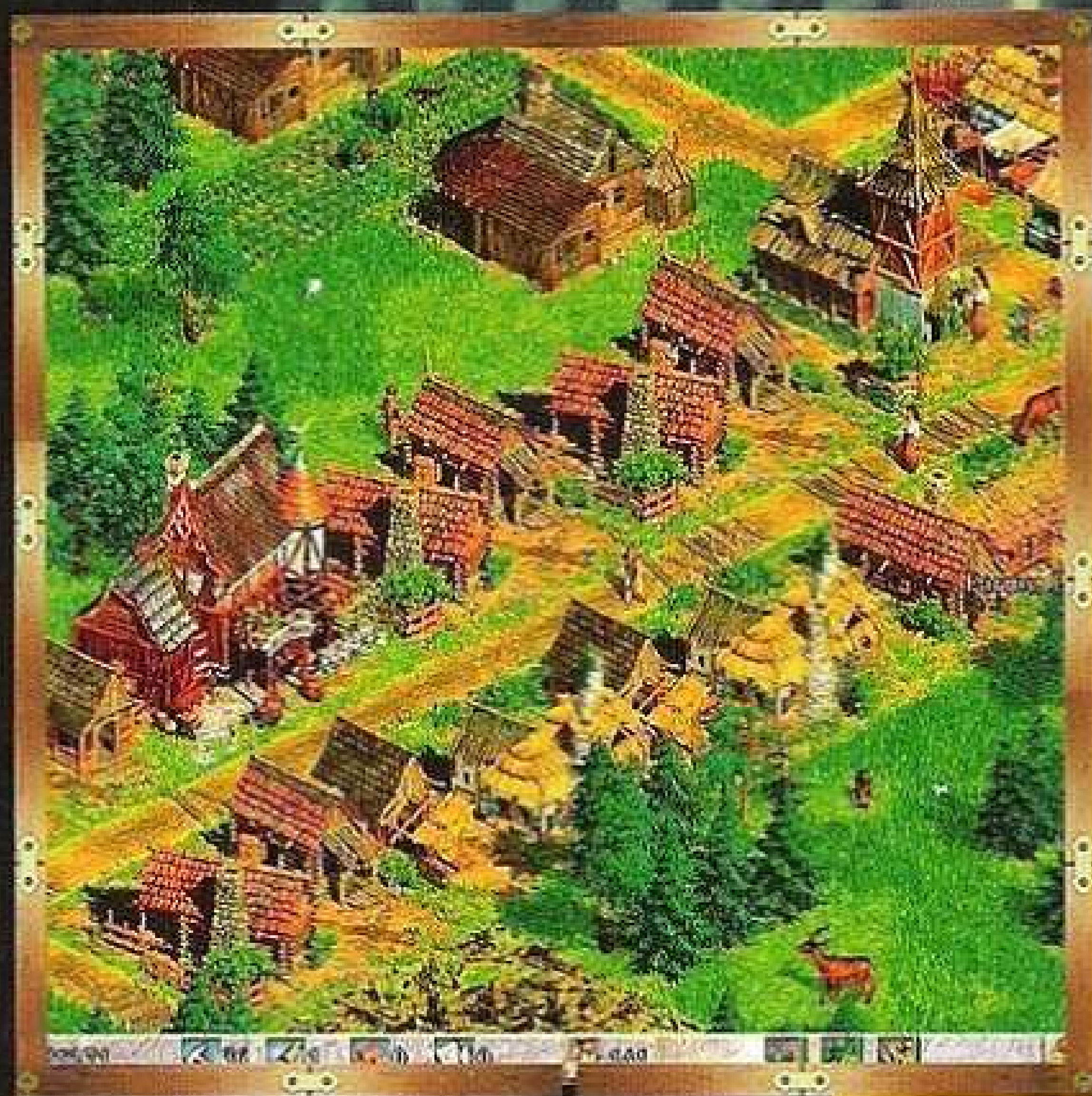
(+) Właściwie wszystko w tej grze jest dobre jak soki Kubuś: grała, muza, wózki, zderzonka

(−) Szkoda, że to tylko Toca. Wyścigi tego typu nie są aż tak podniecające jak klasyczne rajdy

Szykuje się jedna z najlepszych gier samochodowych na PC. Z pewnością skróci czas oczekiwana na dziadka Colina

ANNO 1503

Niesamowite zdarzenie!!! Krzysztof Kolumb nie jest prawdziwym odkrywcą Ameryki!!! Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, kupuj „Naszą Gazetę"!!!



Jak donoszą redakcyjni sprawozdawcy z nadzwyczajnego Zjazdu Historyków Świata, odbywającego się w Warszawie, pierwszym człowiekiem, który wylądował na kontynencie amerykańskim, nie był Krzysztof Kolumb. Miałem zaszczyt rozmawiać z panem Stefanem, ojcem cudownego dziecka-eksploratora. Z przekazanych przez niego Światowemu Towarzystwu Historyków save'ów wynika, iż odkrywcą ziem indiańskich jest jego syn, zapalony gracz-haker – Brutus. Zmodyfikował on skrypty jednego z najnowszych produktów Sunflowers i Max Design – 1503 A.D. – co pozwoliło mu na dokonanie tego niecodziennego odkrycia. Czy zjazd HŚ uzna oraz zaakceptuje osiągnięcie młodego geniusza? Pozostań z nami, a poznasz odpowiedź.

W 1503 A.D. będziesz miał okazję wcielić się w rolę młodego, głodnego nowych wrażeń przywódcy, który w dzieciństwie nasłuchał się opowieści o chwalebnych czynach swych dziadów i o zdobytych przezeń wielkich skarbach. Tuż po osiągnięciu pełnoletności otrzymasz niepowtarzalną propozycję objęcia stanowiska kapitana wyprawy morskiej, a właściwie oceanicznej, mającej na celu założenie kolonii w Nowym Świecie. W drodze do sławy poznasz kulturę rozmaitych ludów, począwszy od Indian i Chińczyków, a skończywszy na Eskimosach.

Gra nawiązuje swym stylem do kultowych SETTLERSÓW. Wszędzie dookoła tętni życie. Oceany zapełnione są krwiożerczymi rekinami i majestatycznymi wielorybami. W tropikalnych dżunglach spotkasz czarne tukany z charakterystycznymi kolorowymi dziobami, najprzeróżniejsze papugi, zwinne małpy oraz ogromne słonie. W puszczach harcują groźne wilki, potężne niedźwiedzie i rącze sarny, a nad morzem szybują białe mewy. Brakuje tylko kołyszących się drzew oraz szumiących na wietrze liści.

Konstruowanie osiedla to trudny i czasochłonny proces. Początkowo masz stosunkowo niewiele budowli do wyboru. Jednak z czasem ich liczba rośnie, w miarę jak rozwija się twoja osada. Małe farmy zapewniają pożywienie, a z rosnących na nich upraw ziemniaków rolnicy przygotowują spirytus, który następnie trafia do oberży, gdzie zamienia się w złociste piwo sprzedawane mieszkańcom. Hodowle owiec służą do produkcji wełny, potrzebnej do wyrobu materiałów wystawianych na miejskich straganach. Fort, wraz ze stacjonującymi żołnierzami, zapewnia bezpieczeństwo. Łowcy pilnują, by grasujące wokół drapieżniki nie zagrażały okolicznej ludności. Dostarczają też dziczyznę oraz skóry przerabiane przez garbarnię na odzież, która także trafia na stragany. Leśniczy gwarantuje regularne dostawy drewna niezbędnego do budowy chat, kopalni, kapliczek itp. Zależności jest całe mnóstwo i będziesz potrzebował wielu godzin, aby je wszystkie zgłębić.

Kiedy twoi poddani poczują się w nowej osadzie bezpieczniej, zaczną tworzyć solidne domy, a ich status zmieni się z „pionierów" w „osadników". Uaktywnią się również kolejne budowle, do skonstruowania których wymagane są zaso-



Anno 1503		Ocena: **4+**
Sunflowers / Cenega		
http://www.anno1503.com/		
Wersja PL	Strategia	PC
Multiplayer	Cena: ok. 120 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: CPU 1 Ghz, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator graf. 3D		DC
		Xbox
5 Grafika	4 Dźwięk	4+ Frajda

Plusy: Kompleksowość, ładna grafika

Minusy: Brak opcji manipulowania czasem, nudząca się muzyka, chore wymagania sprzętowe

Cały czas nie wiadomo, czy Zjazd Historyków Świata przyznał Brutusowi prestiżowy tytuł odkrywcy Ameryk





by naturalne takie jak: kamień, ruda żelaza i marmur. Wraz z rozwojem miasta, wzrastają też wymagania materialne i duchowe twoich podwładnych. Tradycyjne jedzenie, zwykła karczma i pospolite ubrania przestaną im wystarczać. Będziesz musiał zaspokoić ich potrzeby, zapewniając między innymi ziele fajkowe, popularnie zwane tytoniem, rozmaite przyprawy (np. sól) albo wino. Kapliczkę zastąpisz kościołem oraz wzniesiesz mury wokół miasta.

Z czasem mieszkańcy staną się tak rozwydrzeni, iż nawet najbardziej ekskluzywne lokalne przysmaki i przyjemności nie będą w stanie ich zadowolić. Zgodnie z poradnikiem światowej sławy podróżnika, Don Pedro y Caramba Clickowskiego, jedynym wyjściem z tak niefortunnej sytuacji jest nawiązanie kontaktów handlowych z innymi frakcjami lub założenie nowej kolonii w miejscu, w którym występują potrzebne dobra.

Część z napotkanych nacji będzie traktować cię bardzo przyjaźnie. Umowy handlowe i barter mogą stać się źródłem dodatkowych korzyści oraz dochodów. Najczęściej wymieniać będziesz usługi i produkty, w których specjalizuje się zamieszkały przez twoich osadników region. Proste, nieprawdaż?

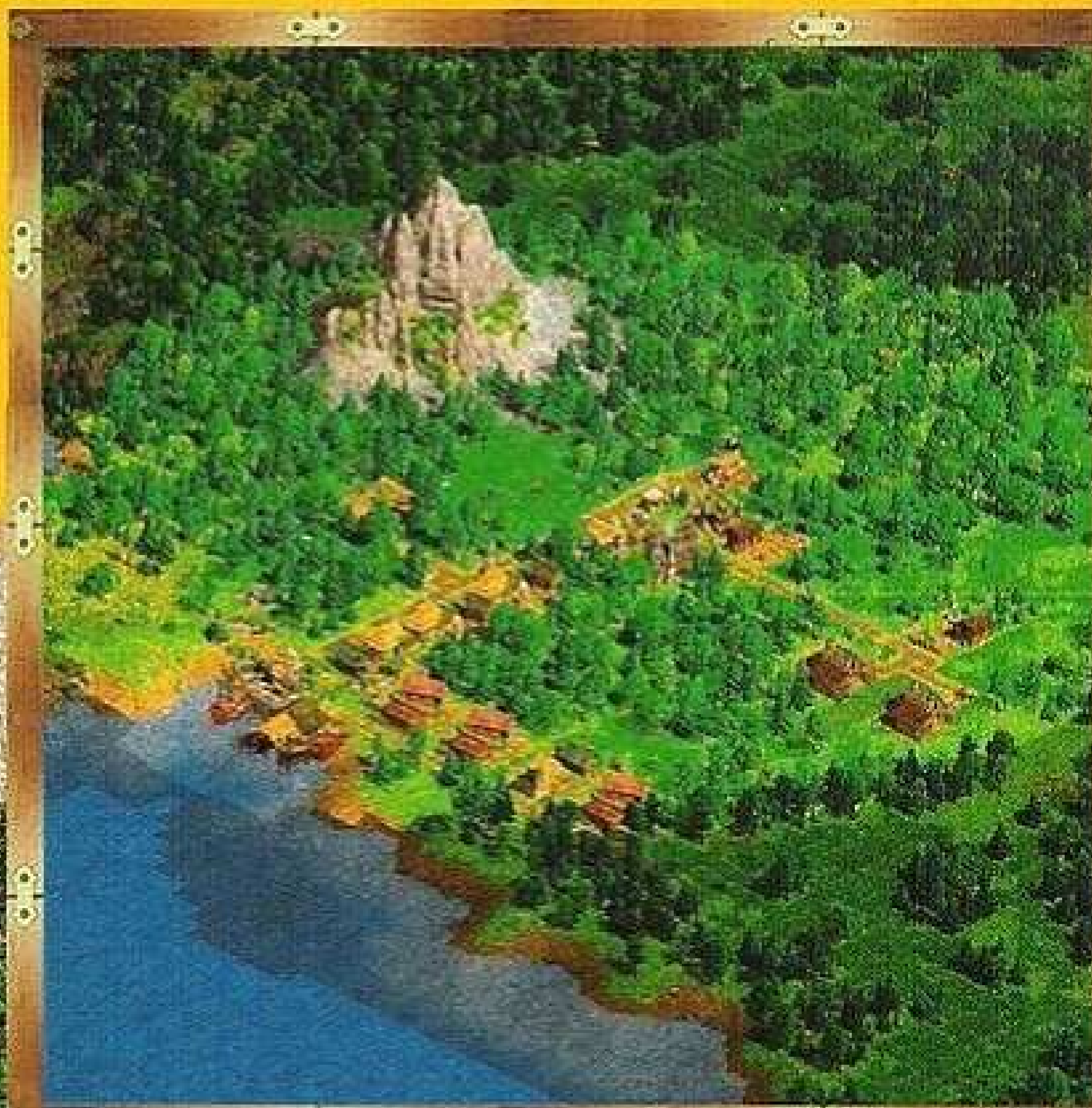
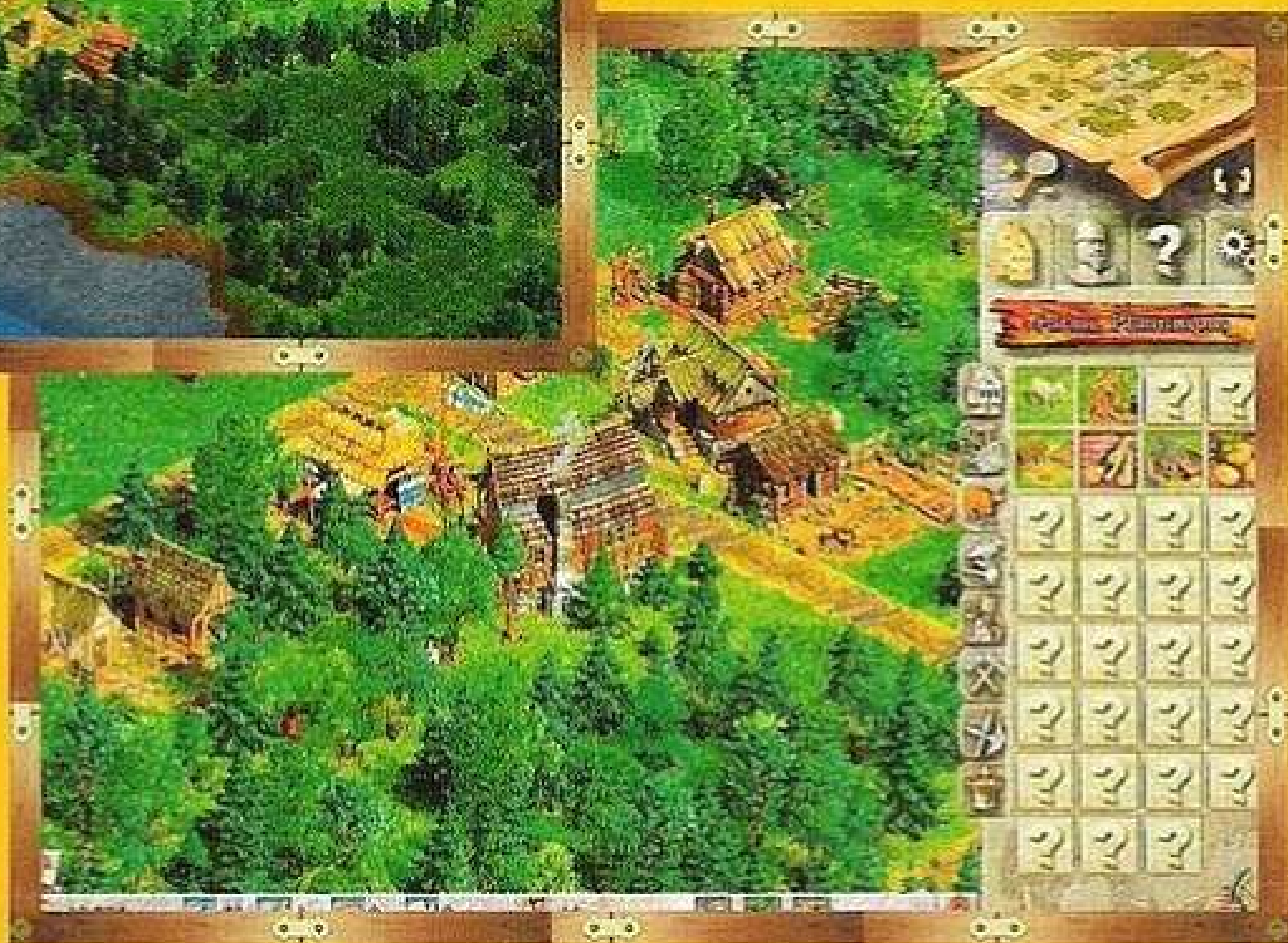
Grafika w 1503 A.D. powinna zadowolić większość wybrednych graczy, aczkolwiek brak kołysanych podmuchami wiatru drzew i liści uznaję za karygodny. Folkowa muzyka nie jest szczególnie zróżnicowana. Bardzo szybko nudzą się lecące wciąż te same kawałki. Natomiast dźwięki zostały podłożone punktowo i bardzo dokładnie.

Za największy mankament produkcji Sunflowers oraz Max Design uważam brak możliwości manipulowania czasem. Zapomniano zupełnie o tej opcji. Powoduje to nieprzyjemne sytuacje, w których trzeba czekać po kilka minut, aż robotnicy uzbierają surowce potrzebne do skonstruowania kluczowej budowli. Należy więc oczekiwać na pojawienie się patcha poprawiającego ten element rozgrywki.

Miałem okazję grać w wersję niemieckojęzyczną (to kara za wszystkie popełnione przeze mnie grzechy), która, jak prawie każda niemiecka robota, była dotychczas bug'o-odporna. Mam nadzieję, że lokalizacja polskojęzyczna, przygotowywana przez firmę Cenega Poland, będzie równie niezawodna. Gra posiada tryb pojedynczych scenariuszy z regulowanym poziomem trudności. Niestety, dostępna jest tylko jedna kampania, za to ponoć dosyć długa. W przyszłości przewidywany jest tryb dla wielu graczy.

1503 A.D. powinno spodobać się wszystkim fanom SETTLERSÓW oraz gier settlersopodobnych. Widać, iż twórcy włożyli w nią dużo pracy, która przyniosła efekt w postaci wysokiej grywalności. Gra na wiele tygodni, a może nawet miesięcy.

Paweł „CyberFish" Karaszawski

COMMAND & CONQUER GENERALS

Nowy COMMAND & CONQUER cieszy atrakcyjną oprawą i dużymi pokładami miodu...

Oryginalny COMMAND & CONQUER pojawił się tak dawno temu, że trudno już zliczyć wszystkie jego odsłony. Nieodmiennie jednak kolejne części serii dostarczały graczom niezapomnianych wrażeń – ładna grafika, wartka akcja i przebojowa formuła RTS-u to przecież doskonale znana i sprawdzona recepta na rynkowy sukces.

Co cieszy, tym razem Westwood postanowił zboczyć nieco z drogi, którą obrał przy okazji przygotowywania poprzednich tytułów strategicznych. Nie znaczy to, że dotychczasowe rozwiązania w kwestii prezentacji akcji były nieudane – po prostu w dzisiejszych czasach każde wybicie się ponad przeciętną liczy się na plus. Jednym z charakterystycznych elementów serii były przerywniki filmowe z udziałem rzeczywistych aktorów. Tutaj ten sposób prowadzenia narracji zastąpiono scenkami generowanymi przez kod graficzny programu. Piszę o tym w pierwszej kolejności dlatego, że ta – zdawałoby się – niewielka zmiana ma rzeczywiście duży wpływ na klimat i jakość rozgrywki. Teraz wszystko ukazywane jest w jednej estetyce i – muszę przyznać – to rozwiązanie o wiele bardziej mi odpowiada.

Już pierwsze sceny GENERALS zapowiadają dobry produkt. Stworzony na potrzeby gry nowy engine graficzny umożliwił dorzucenie wielu szczegółów, które wprawdzie nie mają jakiegoś decydującego wpływu na rozgrywkę, ale bardzo cieszą oczy. Nietrudno odnieść wrażenie, że wyświetlane na ekranie monitora krainy rzeczywiście żyją – o brzegi rozbijają się ładnie zrealizowane fale, drzewka naturalnie kołyszą się na wietrze, a każde miasto zamieszkują ludzie, którzy reagują na to, co się wokół nich dzieje (w praktyce oznacza to, że strasznie panikują na widok np. przejeżdżającej przez ulice kolumny pancernej). Do tego dodajmy rewelacyjnie wymodelowane jednostki i budynki każdej ze stron konfliktu. Tym razem o władzę nad światem walczą trzy potężne armie. Jest to, między innymi, Global Liberation Army – moi bracia w Allahu, których główny cel to posłanie do piachu imperialistów ze Stanów Zjednoczonych. Jedną z mocniejszych broni w ich arsenale jest – czekaj, nie zgadniesz – śmiercionośny wąglik. Fajnie. Z ciekawszych jednostek fundamentaliści dysponują też zdezelowanymi pick-upami z działkami przeciwlotniczymi czy też rozpylającymi toksyny kombajnami. Kolejną siłę kon-



C&C: Generals	Ocena: **5-**
Electronic Arts / Cenega	
http://www.ea.com/eagames	
Wersja PL	RTS
Multiplayer	Cena: ok. 120 zł
PC	PS2
GBA	Xbox
Wymagania sprzętowe	Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB
5 Grafika	4+ Dźwięk
5 Frajda	

Odświeżone podejście do idei RTS. Próba całkowicie udana...

Tylko ośmiu graczy w trybie multiplayer? To stanowczo za mało...

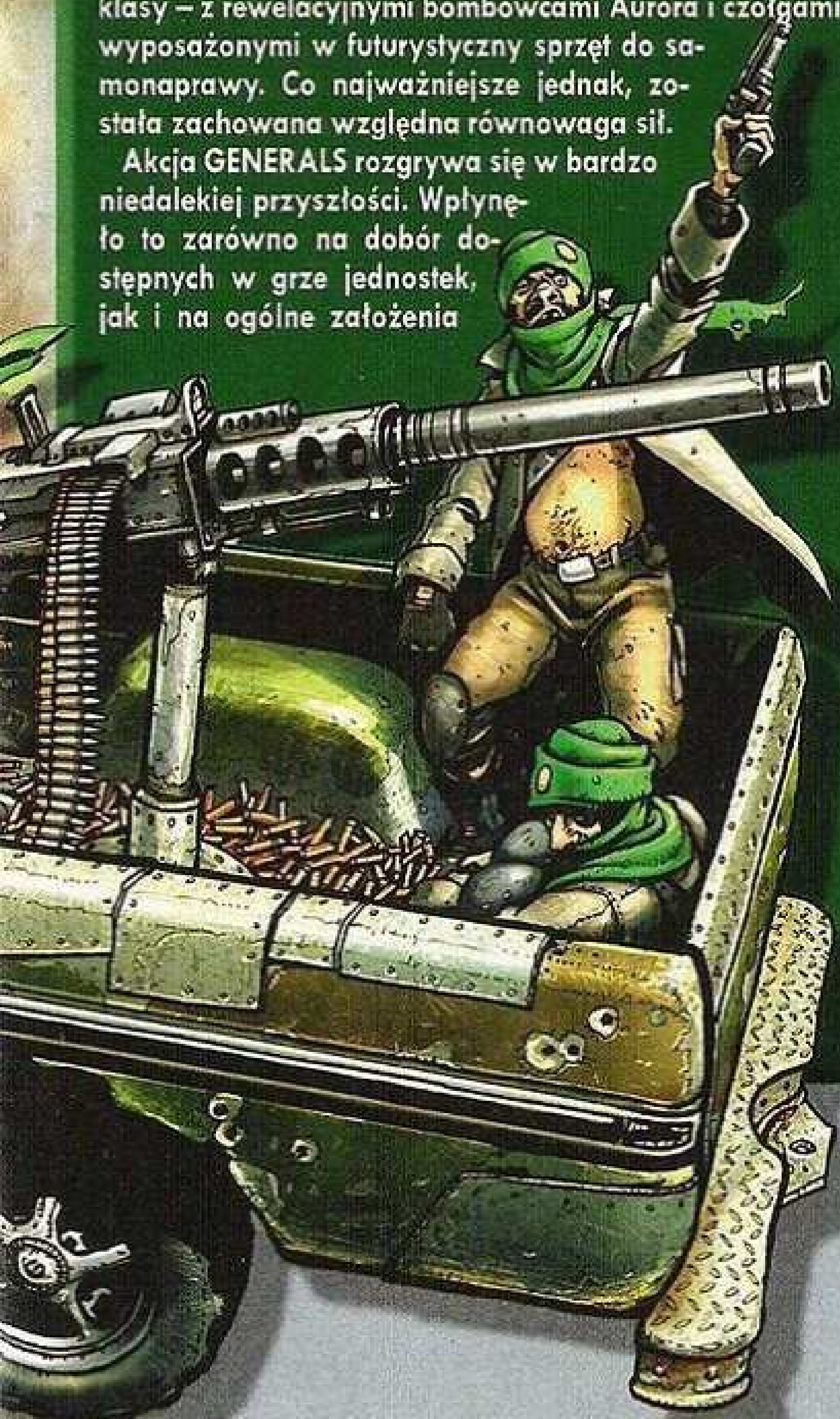
Jeśli nie masz perspektywy wolnych najbliższych dwóch, trzech miesięcy, to raczej nie powinieneś uruchamiać tej gry...





fliktu stanowi licząca miliony żołnierzy armia Chińskiej Republiki Ludowej. Oddziały piechoty wspomagają wozy pancerne z miotaczami ognia, zaś nad koordynacją działań czuwa tutaj Centrum Propagandy. Trzecia i ostatnia strona to wspomniane już Stany Zjednoczone. Amerykanie dysponują sprzętem najwyższej klasy – z rewelacyjnymi bombowcami Aurora i czołgami wyposażonymi w futurystyczny sprzęt do samonaprawy. Co najważniejsze jednak, została zachowana względna równowaga sił.

Akcja GENERALS rozgrywa się w bardzo niedalekiej przyszłości. Wpłynęło to zarówno na dobór dostępnych w grze jednostek, jak i na ogólne założenia fabularne. Rolę czarnych charakterów odgrywają oczywiście Arabowie, zaś sojusz USA i Chin ma za zadanie powstrzymać ich niecne knowania. Projekty żołnierzy i dostępnego w grze sprzętu powstały w znacznej mierze na podstawie obecnego wyposażenia armii USA, lecz znalazły się też w GENERALS rzeczy zgoła nieprawdopodobne – wspomniany wcześniej bombowiec Aurora istnieje, jak dotąd, wyłącznie w marzeniach miłośników lotnictwa wojskowego. Ale dość o rodzajach jednostek. Znacznie istotniejszą rzeczą jest to, że – po pierwsze – w serii COMMAND & CONQUER żołnierze zdobywają doświadczenie. Jak można się domyślić, wraz z doświadczeniem zwiększa się ich przydatność w walce. Cieszy też fakt, że dość trudno stracić żołnierzy w – powiedzmy – głupi sposób. Już wyjaśniam, o co mi chodzi. Wyobraź sobie, że jakiś pułkownik twojej armii pilotował samolot, ale ten został zestrzelony. Może być tak, że nie stracisz swojego pułkownika, jeżeli ten zdoła się katapultować. I jeżeli facet przeżyje, to zachowuje swoje punkty doświadczenia i możesz posłać go znowu w bój. Istotną innowację w GENERALS stanowi obecność... tak, tytułowych generałów właśnie. W zależności od tego, którego generała wybierzesz, w walce z wrogiem stosowane będą nieco inne taktyki. Poza tym – wraz z rozwojem umiejętności generała i twoimi osobistymi awansami będziesz zyskiwał dostęp do nowych, coraz ciekawszych broni specjalnych. Być może tradycjonalistom nie spodoba się taka trochę „konsolowa" oprawa gry, ale mam niejasne wrażenie, że możesz mi w ciemno zaufać – te wszystkie fajerwerki rzeczywiście umilają zabawę i czynią ją niezwykle miodnym przeżyciem.



Czy już wspomniałem, że w C&C: GENERALS przez cały czas bardzo dużo się dzieje? Absolutnie wszystko, co tylko widzisz dookoła siebie, może ulec zniszczeniu pod wpływem eksplozji lub pod gąsienicami czołgów. Wybuchy sprawiają wrażenie z piekła rodem, zaś okazjonalne zatrzymania akcji i najazdy kamery na czołgi w ogniu przywodzą na myśl kontrowersyjny film „Avalon". Tak więc w swoje łapki dostajesz bardzo efektowny i wciągający RTS, w zasadzie najlepszy z całej serii. Brawo, Westwood!

Maciej „Anzelmo" Ogiński





Gra jest wspaniała. Wymagająca i olśniewająca zarazem

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Ileż to razy słyszeliśmy zapowiedzi wspaniałych gier, które w konfrontacji z rzeczywistością okazywały się jedynie czczą gadaniną! Tytuły naprawdę wielkie zdarzają się rzadko. Gdy próbuję sięgnąć pamięcią wstecz i przypomnieć sobie, która gra ostatnio powaliła mnie na kolana, przychodzą mi do głowy ledwie trzy – HALO, MORROWIND i może jeszcze WARCRAFT 3. To jedyne programy, za które byłbym gotów bez chwili wahania zapłacić. Spieszę więc donieść, że moja osobista lista bestsellerów właśnie powiększyła się o nową pozycję.

Przyznam zupełnie szczerze, że SPLINTER CELL wprowadził mnie w pewne osłupienie. Co innego bowiem oglądać wypieszczone obrazki czy efektowne zwiastuny filmowe, a co innego skonstatować, że właściwa gra jest tak samo przyjemna. Jak zauważył jeden z jej zachodnich recenzentów, w przypadku najnowszego programu sygnowanego nazwiskiem Toma Clancy'ego pojawiają się dwa pytania: „Czy ta gra jest rzeczywiście tak ładna?" oraz „Czy ta gra jest rzeczywiście tak fajna?". I na oba pytania, z czystym sumieniem, możemy odpowiedzieć twierdząco.

Nazwisko Clancy'ego kojarzy się graczom przede wszystkim z seriami ROGUE SPEAR i GHOST RECON. Należy zatem wyraźnie powiedzieć, że SPLINTER CELL oferuje zupełnie inny rodzaj zabawy. W tworzonych przez Red Storm Entertainment symulatorach małych oddziałów militarnych nacisk położony był przede wszystkim na opracowanie planu działania, synchronizację postępowania poszczególnych grup, czyli mówiąc ogólnie – na współpracę. Tutaj tego nie ma. Bohater gry, Sam Fisher, działa w pojedynkę za linią wroga i w razie wtopy nie powinien zbytnio liczyć na pomoc swoich pryncypałów. To zupełnie inny klimat – zdecydowanie bliższy atmosferze METAL GEAR SOLID 2 czy też (jeśliby się tak zupełnie uprzeć) HITMAN 2.

Nie chcę tracić zbyt wiele miejsca na szkicowanie fabuły SPLINTER CELL, toteż ograniczmy się do najważniejszych faktów. Fisher pracuje dla National Security Agency (NSA), bliżej niesprecyzowanej komórki rządowej do zadań niewykonalnych. Scenariusz gry – zresztą naprawdę dobry, będący dokładnie tym, czego należy się spodziewać po autorze „Polowania na Czerwony Październik" – odsłaniany jest powoli. Cały SPLINTER CELL przesycony został atmosferą tajemniczości, pełnych niedomówień, a przecież bardzo brutalnych, gier politycznych. Pierwsza misja zaczyna się, jak zwykle, dość niewinnie. Fisher udaje się do Georgii (hipotetycznego państwa, jakie w 2004 roku miałoby powstać gdzieś na terenie byłego Związ-

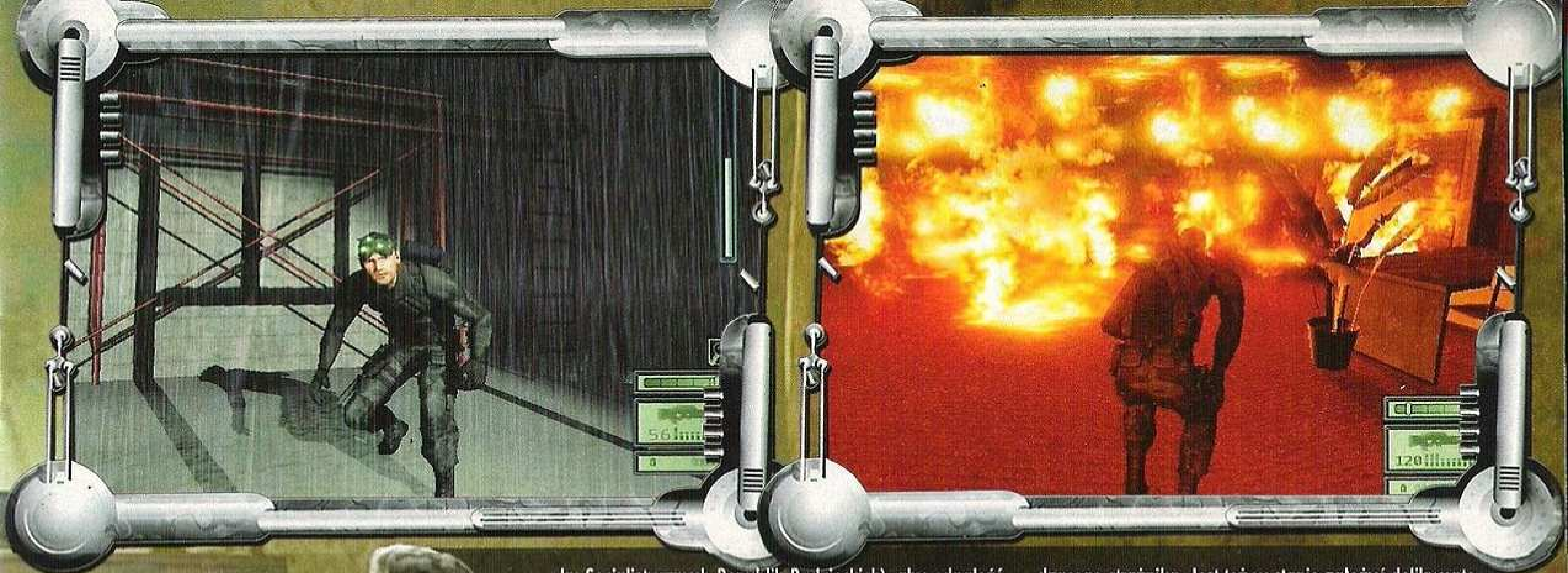
Tom Clancy's Splinter Cell
UbiSoft / Play-It!
Ocena: 6
http://www.splintercell.com

Wersja PL	TPP	PC
Multiplayer	Cena: 129,99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PIII 1000 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB, 2 GB HDD		GBA
		Xbox
6 Grafika	6 Dźwięk	6 Frajda

(+) Rewelacyjna grafika, super klimat... Naprawdę, nie ma się do czego przyczepić

(–) Koszmarne wymagania sprzętowe, ale dla tej gry warto podrasować twardziela

Jeżeli odpowiada ci ten rodzaj zabawy, SPLINTER CELL wciągnie cię na długie tygodnie. Ta gra jest doprawdy wielka

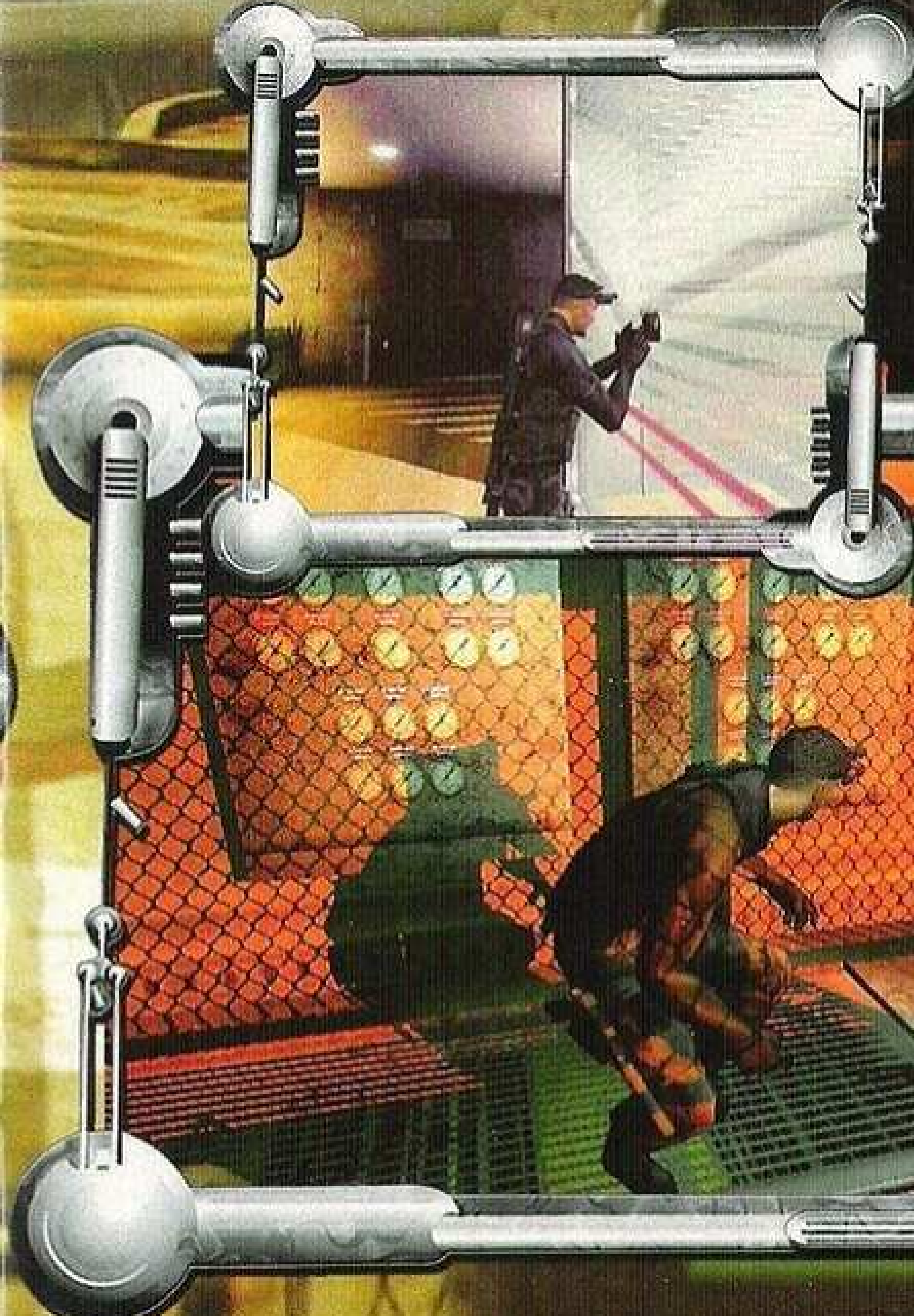




ku Socjalistycznych Republik Radzieckich), aby odnaleźć dwóch zaginionych agentów CIA. Z czasem okazuje się, że opracowana w laboratoriach Ubi Soft Montreal gra zabierze cię znacznie dalej – w sam środek misji mającej zapobiec Trzeciej Wojnie Światowej.

Podczas wykonywania kolejnych misji Fisher przemierza spory szmat świata. O Georgii już pisałem. Poza tym jest jeszcze chińska ambasada, główna siedziba CIA, czy miejsca bardziej zwyczajne – fabryki, rafinerie, komisariaty policji. Każdy element świata zrealizowany został – ni mniej, ni więcej – rewelacyjnie. Design poszczególnych poziomów to arcydzieło. Wszystko jest niesamowicie logiczne i na swoim miejscu. Co zaś tyczy się efektów świetlnych i cieniowania obiektów, to mógłbym na ten temat pisać najdłuższe elaboraty. Pewien przedsmak tego, co podziwiać możesz w SPLINTER CELL, dawała NOCTURNE i powstałe przy użyciu jej technologii gry na podstawie filmu „Blair Witch Project". Tutaj jednak zrealizowane zostało to tak, że lepiej, przynajmniej jak na razie, nie da rady. Podam mały przykład z gry. Nawet taki szczegół, jak zwisająca plastikowa zasłonka w prosektorium potrafi zadziwić. Kiedy bowiem Sam obok niej przebiegł, ta nie dość że realistycznie zafalowała, to jeszcze zalśniła światłem obitym z lampki znajdującej się nieopodal. I teraz wyobraź sobie, że wszystko stworzono z taką samą dbałością o szczegóły.





Zatrzymajmy się na chwilę przy postaci głównego bohatera. Sam Fisher, agent do zadań najbardziej specjalnych, może poszczycić się bardzo szerokim wachlarzem ruchów i zachowań. Oczywiście potrafi biegać, wspinać się, skradać, przywierać do ścian i kucać – ale to na nikim nie robi chyba większego wrażenia. Sam potrafi jednak również zaprzeć się nogami o ściany korytarza kilka metrów nad ziemią i tak czyhać na przechodzącego strażnika. Jest też w stanie założyć delikwentowi odpowiedni chwyt na szyję i zmusić do zeznań albo zrobienia czegoś konkretnego. Ogromne znaczenie w przypadku Sama ma jego wyposażenie – jednak nie ma co liczyć na imponujący arsenał, jako że istotą misji Fishera jest działanie w ciszy, pozostawanie niezauważonym. Masz za to gogle, które mogą działać jak noktowizor albo czujnik ciepła, jest kamera, którą można wystrzelić w miejsce niedostępne, aby zyskać lepszą ocenę sytuacji, jest urządzenie zakłócające prace kamer, a także silnie zmodyfikowana wersja wytrycha uniwersalnego. Gra na każdym kroku przypomina ci o charakterze twojej misji i chociaż możliwe jest ukończenie SPLINTER CELL jak zwykłej strzelaniny, chyba nie ma to większego sensu. Chociaż – zależy, co kto lubi.



Zwolennicy ROGUE SPEAR i GHOST RECON mogą poczuć się w tej grze niespełnieni, lecz jestem pewien, że dla fanów THIEF i METAL GEAR SOLID rzeczony tytuł stanowić będzie prawdziwą ucztę. SPLINTER CELL jest grą naprawdę głęboką – wymagającą sprawnego umysłu, zręcznych palców i... silnych nerwów. Przez większość czasu bowiem pozostajesz tutaj na granicy zawału. Czy zauważyli mnie? Czy włączą alarm? Czy nie narobiłem za dużo hałasu? I te pytania przez cały czas się mnożą. O ile już pierwsze poziomy są wymagające, dalsze etapy mogą być prawdziwą mordęgą – i będą, jeśli nie nauczysz się porządnie kombinować. Jeżeli nie to jest programem „nowej generacji", to sam już nie wiem, co może nim być. Jakkolwiek jednak byśmy SPLINTER CELL nie nazwali – należą mu się bardzo duże brawa.

Maciej „Mamut" Ogiński

Wreszcie jest! Najnowsza odsłona serii SIMCITY z numerem 4 trafiła na półki sklepowe. Warto było czekać!

SIMCITY 4







SIMCITY. Gra legenda, znana doskonale na całym globie, jedna z pierwszych zaawansowanych strategii na peceta.

Gry, a w zasadzie pomysły na gry, dojrzewają jak dobre wino. Jest to długotrwały proces, który albo zostaje uwieńczony sukcesem, albo nie (szkło jest kruche). W życiu bywa różnie, zdarzają się przypadki martwicy mózgu i kolejna część programu bywa gorsza od poprzedniej. Ale nie tym razem! SIMCITY 4 w polskiej wersji językowej przerosła moje oczekiwania. Programiści z Maxis nie poszli na łatwiznę i nie poprawili tylko grafiki, pamiętając o 10-letniej tradycji. Pozostawili to, co najważniejsze, i dodali wiele nowych, świeżych pomysłów, z enginem gry włącznie.

Teren rozgrywki to już nie pojedynczy, mały skrawek ziemi, ale gigantyczne przestrzenie. Budując poszczególne miasta na mapie świata, tworzysz połączone ekonomicznie i przemysłowo jedno wielkie państwo, w którym kwitnie handel i migrują mieszkańcy. Wybierając konkretne miasto, w każdej chwili możesz przejść z mapy świata do widoku pojedynczego domku. Ale zacznijmy od początku.



Zostajesz obdarzony nadnaturalnymi siłami. Najpierw odpowiednio kształtujesz teren. Służy do tego łatwy w obsłudze generator obszaru. W zależności od twoich upodobań, tworzysz oceany, morza, jeziora, rzeki, lasy lub stepy, góry lub wąwozy. W części poprzedniej nie był to zbyt zajmujący element gry, w SC4 pracujesz na niezwykle plastycznym kreatorze. Projektowanie terenu potrafi zająć kilkanaście minut, tyle przy tym zabawy. Sam interfejs jest bardzo estetyczny i zrozumiały już na pierwszy rzut oka. Kiedy masz to za sobą, zaczynasz grę.

Przede wszystkim zadaj sobie pytanie, jak chcesz zagrać?! W SIMCITY 4 dostępne są trzy tryby rozgrywki – możesz zagrać jako burmistrz, jako „wszechmocny" albo jako „sim". Wybierając burmistrza, wybierasz wazeliniarstwo. Generalnie wszystko, co zrobisz, oceniają mieszkańcy, a ty istniejesz dla nich i dzięki nim. Grając jako „wszechmocny", posiadasz niezwykłe siły, dzięki którym możesz mieć wpływ na to, co się dzieje w mieście. Obserwujesz miasto z góry i nękasz je kataklizmami. Ostatni tryb jest zarazem najbardziej innowacyjny. Pozwala na zaimportowanie postaci z gry THE SIMS i umieszczenie jej w dowolnie zaprojektowanym mieście. Uzyskasz dzięki niemu wiele cennych informacji o tym, jak jest postrzegane miasto lub dzielnica z perspektywy mieszkańców. Wszystkie trzy

SimCity 4		Ocena: **5**
Maxis / Cenega		
http://www.cenega.pl		
Wersja PL	Sylumacja	PC
Multiplayer	Cena: 135 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB		DC
		Xbox
5 Grafika	5 Dźwięk	4 Frajda

+ Ulepszona grafika, relaksująca muzyka, przejrzysty interfejs

– Zbyt wysokie wymagania sprzętowe – to ostatnio coraz częstszy problem

Jak się okazuje, wcale nie trzeba bawić się w politykę, żeby zostać burmistrzem. Gra dla miłośników symulacji

tryby w pewien sposób się przenikają, ale początek mają taki sam.

Wyznaczasz teren pod zabudowę mieszkań, miejsc pracy, firm przemysłowych i rolniczych. Zabezpieczasz drogi, energię, wodę i służby publiczne. Teraz zaczyna się kolejny, najtrudniejszy etap. Rozbudowa miasta. W SC 3000 ten fragment gry przebiegał bardzo sprawnie i zbyt łatwo. W SIMCITY 4 rządzą prawa rynku i czysta ekonomia. Wydawanie pieniędzy przypomina prawdziwe życie. Jeżeli przeinwestujesz, każdy kolejny wydatek będziesz odczuwał dość boleśnie. Sam zaczynałem grę kilka razy, do czasu aż nauczyłem się oszczędnie i powoli wydawać kasę.

Ale wróćmy do miasta. Masz już zagospodarowany konkretny teren. Potrzebna jest woda i prąd, bez tego nie zachęcisz okolicznych mieszkańców, aby się przeprowadzili do twojego super miasta. Zaraz potem pojawia się kolejny wydatek. Bezpieczeństwo ponad wszystko. Budujesz komisariat policji, remizę strażacką, przychodnię, szkołę podstawową, i zanim się obejrzysz, twoje konto zacznie przybierać dziwne kształty! Budynki publiczne kosztują, utrzymanie drogi kosztuje, rurociągi, służba zdrowia, elektrownia. Lista wydatków staje się coraz dłuższa, a mieszkańcy inwestują w nowe mieszkania i miejsca pracy raczej powoli. Trzeba przyznać, że jest w co inwestować. Począwszy od lepszych dróg, autostrad i mostów, poprzez środki transportu, ogrody, place zabaw i setki innych budowli użytkowych, kończąc na okazałych konstrukcjach, symbolach wielkich miast jak Wielka Piramida, Empire State Building czy angielski Big Ben.

I tu kilka słów o szacie graficznej. Jak już wspomniałem, Maxis stworzyło nowy silnik na miarę nowego wieku. SIM CITY 4 posiada w pełni trójwymiarową grafikę z widokiem z rzutu izometrycznego. Na ekranie wyświetlane są setki szczegółowo wyrenderowanych obiektów i efektownych animacji (np. poruszających się przechodniów, pojazdów, dymu itp.), ponadto po raz pierwszy w serii wprowadzono cykl dnia i nocy. Wielokrotny zoom pozwala przybliżyć i oddalić dowolny punkt w mieście. Tak wspaniała uczta dla oczu ma też swoją cenę w postaci wymagań sprzętowych. Procesor 800Mhz, 128 RAM i karta grafiki z 16 MB to absolutne minimum. Jednak zalecam wyższe parametry, bo będzie słabo. W SIMCITY 4 nie pominięto kwestii odpowiedniej ścieżki dźwiękowej i odgłosów życia. Doskonała, relaksująca muzyka towarzyszy ci przez całą grę. Odgłosy miasta tworzą niezwykłą atmosferę, która może trwać, i trwać, i trwać.



Piotr „Młynek" Młyński



007 nightfire

Ta gra nami wstrząsnęła. Ale nie zmieszała



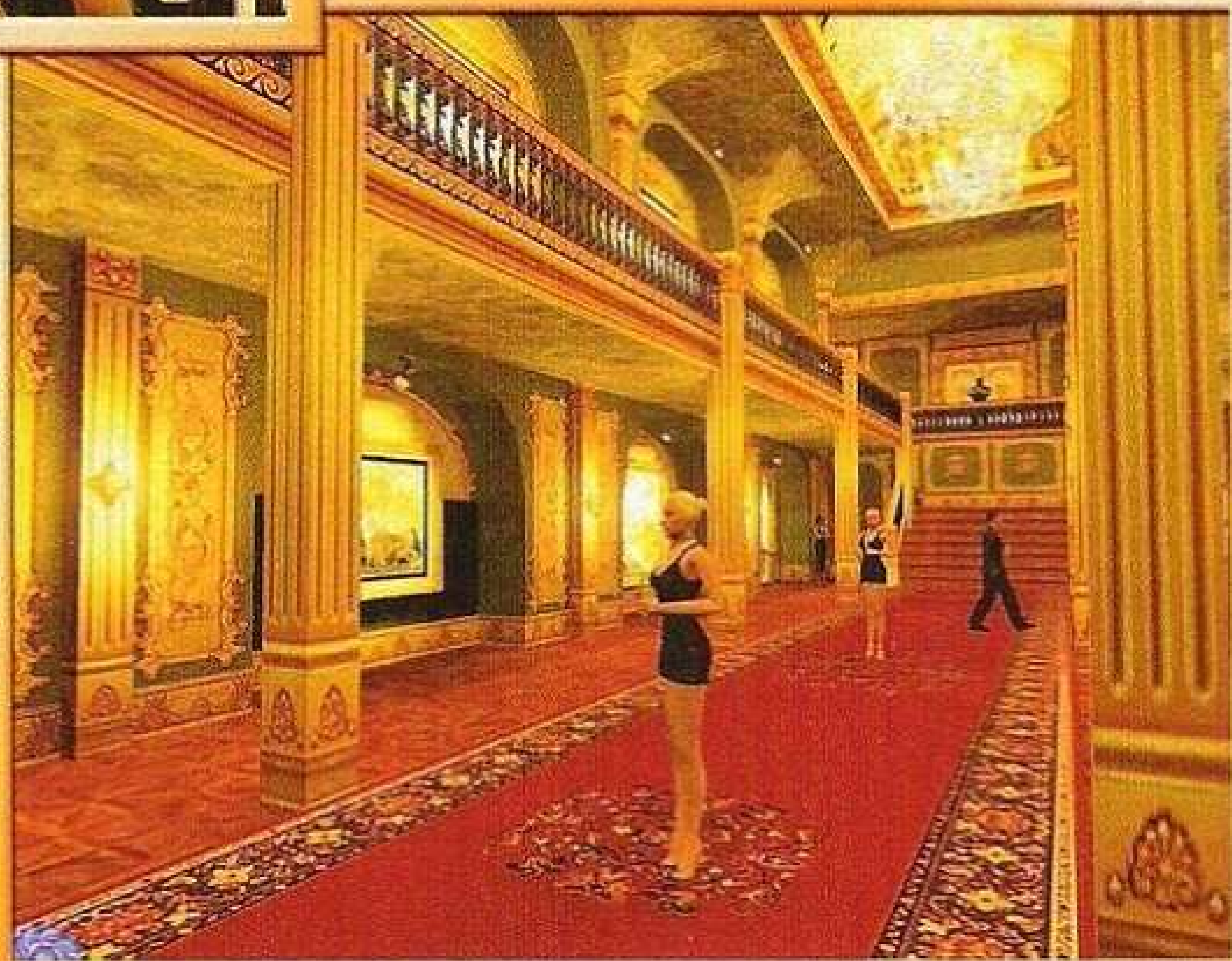




James Bond, bohater bodaj najgłupszych filmów akcji na świecie, tym razem pojawia się na ekranach komputerów. NIGHTFIRE nie jest wcale oparty na najnowszym obrazie z 007 w roli głównej – scenariusz gry to jakby przekrój przez co lepsze motywy z dotychczas nakręconych filmów. Co ciekawe, powstały w ten sposób scenariusz okazuje się zadziwiająco stabilny. No, powiedzmy może, że jest na tyle sensowny, na ile pozwalają na to założenia przygód agenta z licencją na zabijanie. Tym razem – dla odmiany (sic!) – chodzi o jakiegoś bajecznie bogatego szaleńca, który postanowił zniszczyć świat. A Bond musi typa powstrzymać.

NIGHTFIRE w wersji PC to jednocześnie tradycyjny FPP oraz prerenderowane, przywodzące na myśl WETLANDS czy CRIME PATROL, sekwencje wymagające od gracza jedynie celowania. Z tego, co wiem, w wersji na PS2 można jeszcze pojeździć samochodem (ten element został przygotowany we współpracy z ludźmi odpowiedzialnymi za serię NEED FOR SPEED) – tutaj niestety tego nie ma i wielka szkoda, że tak się stało. Tak czy inaczej jednak, trzon obu wersji stanowi FPP. Z racji, iż masz tu do czynienia z grą traktującą o Jamesie Bondzie, nie sposób uniknąć porównań z geriatrycznym już, bo pochodzącym z roku 1997, GOLDENEYE na N64. I tu pojawia się konsternacja. Gra sprzed kilku lat bez większego wysiłku wygrywa z najnowszym produktem Electronic Arts.

Nie znaczy to jednak, że masz przed sobą program całkowicie chybiony. NIGHTFIRE to bardzo solidna gra akcji – jednak nie do końca taka, na którą byłbyś skłonny wydać worek moniaków. Składa się na to kilka elementów. Zacznijmy od grafiki. Z jednej strony, jest ona rzeczywiście świetna – kolejne poziomy są zróżnicowane i czasem, jak na przykład w zimowym zamczysku, możesz podziwiać bardzo ładnie zrealizowane efekty pogodowe.



007: NightFire — Ocena: **4**

Electric Arts / EA Polska

www.ea.com/eagames/official/007_nightfire/home.jsp

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: ok.120 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB, 500 MB HDD		GCN
		Xbox

4 Grafika	4+ Dźwięk	4 Frajda

(+) Niezła grafika, dużo przeciwników, klimat filmów z Bondem

(–) Problemy z A.I., niewielki stopień interaktywności otoczenia

Niezgorsza gra z agentem 007 w roli głównej. Odnoszę jednak wrażenie, że w tej klasie lepiej zrealizowano No One Lives Forever 2



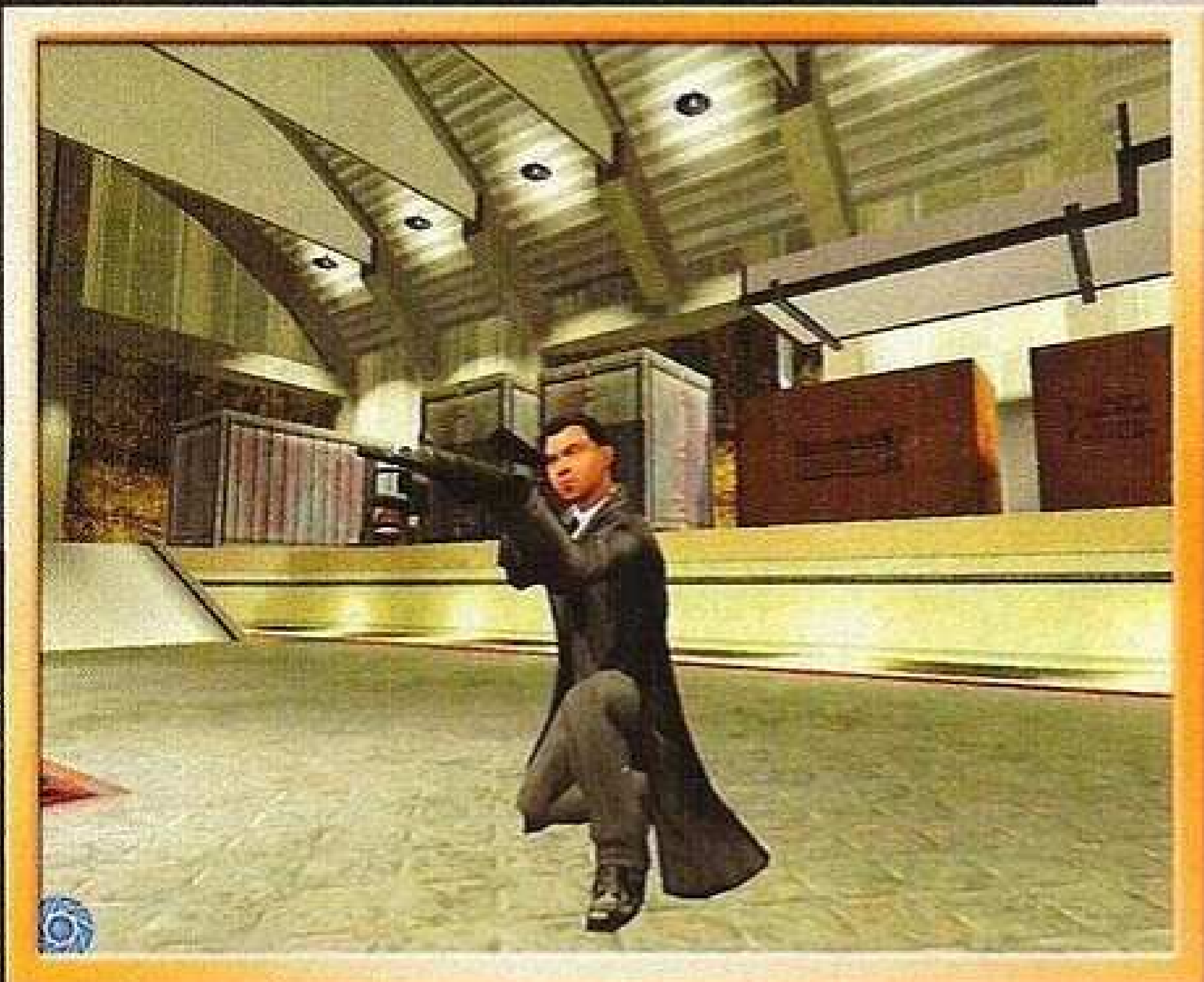
Podczas zabawy James odwiedza mnóstwo różnych lokacji – opuszczone magazyny, biurowce, nawet łódź podwodną – i co bardzo cieszy, każdy poziom może poszczycić się własną, doprawdy unikalną, atmosferą. Z drugiej strony trochę męczy fakt, iż kolejne mapki okazują się w bardzo niewielkim stopniu interaktywne. Niby można czasem stłuc jakąś szybę (nad tym efektem należałoby, swoją drogą, jeszcze popracować), niby można jakiejś destrukcji dokonać, ale zdecydowanie za mało tego i zbyt kiepsko zostało to zrealizowane. Do tego dochodzą tekstury – a raczej ich dojmujący miejscami brak. Niestety, bardzo wyraźnie widać, że NIGHTFIRE opracowywany był z myślą o co najmniej kilku platformach sprzętowych. Do czego konkretnie piję? Ano do tego, że gdy przyjrzeć się bliżej – dajmy na to – ścianie, to jest ona płaska i gładka jak kartka papieru z odzysku. Być może jestem rozpieszczony wizualnym wypasem serwowanym w SPLINTER CELL, ale w zbyt wielu momentach stosowane w NIGHTFIRE rozwiązania wydawały mi się odstawieniem fuszerki.

Ale, ale. NIGHTFIRE to także bardzo fajne modele przeciwników. Wyposażeni zostali w garnitur zróżnicowanych zachowań. Zresztą, nie tylko o przeciwników mi chodzi. Pozostali NPC (bohaterowie niezależni) potrafią zachowywać się zadziwiająco naturalnie i zdarza się, że pewne szczegóły ich wykonania (zwrócę tu uwagę choćby tylko na ślicznie, nieprawdaż, wymodelowane biusty) zasługują na duże brawa. Wracając jeszcze na chwilę do kwestii przeciwników, wspomnijmy o ich sztucznej inteligencji. Cóż. Można to było zrobić lepiej – i to dużo lepiej. Wrogowie pozbawieni zostali tak zdrowego rozsądku jak i – chciałoby się rzec – sprawnych połączeń nerwowych. Niby nie zauważasz tego na każdym kroku, ale NIGHTFIRE potrafi srogo zaskoczyć. Zdarza się, że strażnik nie dostrzega, iż stojący obok niego koleżka właśnie przestał istnieć, ale tym w zasadzie nie powinieneś się przejmować, jako że w niejednej grze takie kwiatki widzieć nieszczęście miałem. Bywa jednak, że wraży wojak usiłuje strzelić do Bonda przez betonową ścianę! Nie chcę być złośliwy, ale nawet słynący z błędów starożytny DAGGERFALL uniknął tak żenujących wpadek.

Na szczęście, w NIGHTFIRE nie trzeba grać koniecznie w ten sposób, w jaki podchodziłbyś do np. SOLDIER OF FORTUNE 2. Tutaj, szczególnie w dalszych etapach, wiele pomóc może umiejętność cichego wkradania się do budynków przeciwnika. Dobry przykład stanowi przywoływany już zamek w środku zimy. Wiadomo, że można wziąć giwerę w garść i pozabijać wszystkich kretynów, którzy staną na drodze sprawiedliwości. Ale można pójść też inną trasą i dostać się do środka bez dokonywania rozlewu krwi na skalę niespotykaną. Z reguły właśnie wtedy, kiedy postanawiasz działać cicho, przydatne okazują się te wszystkie szpiegowskie gadżety, które 007 chowa po kieszeniach smokingu. Minikamera, paralizator, gogle noktowizyjne i termiczne, jakiś laser -- to wszystko w pewnym momencie okazuje się być niezbędnym elementem wyposażenia. Zwłaszcza w takich sytuacjach jak misja, w której musisz niezauważony dostać się do dobrze strzeżonego biurowca.

NIGHTFIRE to gra bardzo nierówna. Znajdziesz w niej elementy zarówno bardzo kiepskie, jak i momenty, w których dostrzec można przebłysk autentycznego geniuszu. Problem z wersją PC polega przede wszystkim na tym, że jej konsolowa mutacja broni się znacznie lepiej – i będziesz miał to w pamięci, jeśli przyjdzie ci obie gry ze sobą porównać. Sądzę jednak, że fani Bonda powinni być usatysfakcjonowani. Pomimo wymienionych usterek, ten program prezentuje się bardzo efektownie i jeśli odpowiada ci atmosfera sensacyjnego filmu szpiegowskiego, to myślę, że przynajmniej raz będziesz bawił się naprawdę dobrze. Pewną długowieczność powinien zapewnić grze jej tryb multiplayer, ale nie wróżę mu jakiejś szczególnej kariery. Od zabawy sieciowej jest przecież BATTLEFIELD 1942. Albo chociaż COUNTER-STRIKE.

Maciej „Anzelmo" Ogiński



Podbój Ameryki nie był łatwym zadaniem, AMERICAN CONQUEST także do łatwych nie należy...

AMERICAN CONQUEST

AMERICAN CONQUEST na nowo przedstawia historię podboju Ameryki. Gra jest rzadkim typem strategii, w której skala działań ulega zmianie w czasie rzeczywistym.

Początkowo zajmujesz się wszystkim w skali mikro. Budujesz specjalną chatkę rozpłodową dla wieśniaków, młyn z polami siewnymi, magazyny na drewno. Zdobywasz surowce, a część chłopów wysyłasz do fortu na trening. Po ukończeniu kilku pierwszych misji powinieneś zauważyć, iż nie dość, że cały proces jest czasochłonny, to w dodatku mało efektywny. Przewaga liczebna wroga szybko da ci się we znaki – więcej czasu będziesz spędzał na opędzaniu się od patroli nieprzyjaciela niż na budowaniu trzonu armii konkwistadorów. Wtedy przyjdzie pora na zapoznanie się z prowadzeniem podbojów w skali makro.

Na początek należy sprawić, by wieśniacy rozmnażali się bez przerwy, póki starczy żywności. Pierwsze oddziały taniej siły roboczej powininy zająć się mozolną pracą w polu – żywność to podstawa każdej armii. Następna sprawa to obsadzenie wszystkich budynków, dzięki czemu będą się broniły przed partyzanckimi oddziałami wroga. W zależności od wielkości konstrukcji możesz obsadzić ją różną liczbą ludzi. Im więcej ludzi znajduje się w budynku, tym częściej będzie ona oddawać strzały do nieprzyjaciela. Ważne jest również, gdzie znajdują się twoje budowle, gdyż zasięg ostrzału zależy od wysokości. Dlatego warto umieszczać kluczowe budynki na wzniesieniach.

Potężna armia potrzebuje dużych ilości węgla, żelaza oraz złota. Należy odnaleźć na mapie złoża tych surowców i wysłać tam pionierskie ekipy wieśniaków. Po zapewnieniu stałego dostępu do surowców możesz zabrać się za kompletowanie trzonu swojej armii oraz opracowywanie nowych technologii produkcji sprzętu i technik szkolenia przyszłych żołnierzy.

Praktycznie wszystkie procesy w grze można zautomatyzować: rozmnażanie wieśniaków, trening żołnierzy, patrolowanie okolicy itp. Potem wystarczy tylko kontrolować tendencje w swojej gospodarce. Najłatwiej uczynić to, obserwując wskaźniki surowców – jeśli którykolwiek zamiast rosnąć wyczerpuje się, oznacza to, iż któraś z gałęzi nie nadąża za pozostałymi.

AMERICAN CONQUEST należy do grona utopijnych strategii – wszystkie surowce są praktycznie nieograniczone. O ile w przypadku pól uprawnych wydaje się to dość zrozumiałe, to niekończące się pokłady złota, węgla i żelaza w kopalniach sprawiają dziwne wrażenie. Jedyny limit wydajności osady stanowi ilość kopalni rozsianych po mapie.

Opanowanie gospodarczych mechanizmów AMERICAN CONQUEST jest niezbędne do przyjemnego prowadzenia walki. Tutaj na pole bitwy wystawia się nawet kilkanaście tysięcy niezależnych żołnierzy! W przeciętnych RTS'ach liczby jednostek oscylują w granicach kilkudziesięciu, niektóre ambitne produkcje korzystały z kilkuset oddziałów, AMERICAN CONQUEST bije jednak w tej dziedzinie wszelkie rekordy.

Mając pod swoim dowództwem kilka tysięcy żołnierzy, bardzo łatwo pogubić się na polu bitwy. Podstawowe udogodnienie to tworzenie formacji. Po wybudowaniu w forcie arsenału broni możesz wytrenować oficerów. Jednak nawet najbardziej błyskotliwy oficer nie będzie w stanie ogarnąć kilkuset ludzi, podobnie jak ty nie jesteś w stanie zająć się

American Conquest
GSC Game World / Cenega
http://www.americanconquest.de

Ocena: **4+**

Wersja PL	Strategia	PC
Multiplayer	Cena: ok. 120 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM		DC
		Xbox

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	4+

(+) Szeroki wachlarz jednostek oraz budynków. Tysiące żołnierzy walczących jednocześnie...

(−) Przeciętna grafika, brak możliwości regulacji upływającego czasu

Bardzo przyjemna lekcja historii. Dynamiczna strategia połączona z rozbudowanymi elementami gospodarczymi...





tysiącami osobiście. Dlatego na pole bitwy musisz dostarczyć dobosza oraz żołnierza ze sztandarem, za który twoi ludzie chętniej będą oddawać życie – oczywiście w słusznej sprawie. Potem wystarczy wybrać jedną z formacji i gotowe. Teraz jednym kliknięciem możesz zarządzać nawet kilkuset żołnierzami.

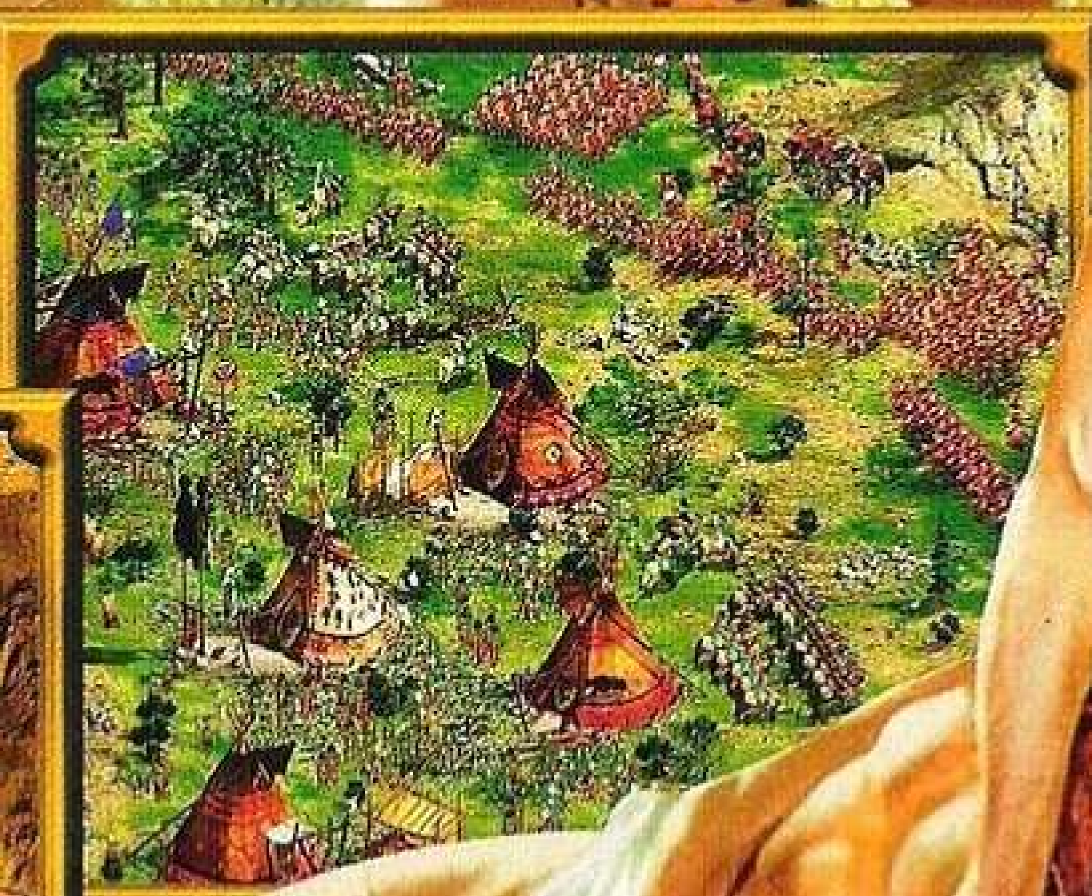
Kolejnym udogodnieniem w masowych starciach jest specjalna opcja oglądania pola bitwy z dużej odległości – dzięki czemu o wiele łatwiej ogarnąć, co się dzieje. Wystarczy wcisnąć jeden klawisz i szybko zorientować się, na którym skrzydle bitwa zaczyna się załamywać, po czym wysłać posiłki. Opanowanie tych elementów jest szczególnie ważne, gdyż nawet na chwilę nie można zastopować upływu czasu, by się zastanowić czy chociażby wydać stosowne rozkazy. Oczywiście, istnieje opcja load & save, jednak rzadko kiedy w ferworze walki pamięta się, by zapisać stan gry.

AMERICAN CONQUEST jest niebywale rozbudowany, szczególnie jeśli porównać go do innych RTS'ów: 42 unikatowe misje połączone w 8 kampanii, 106 różnych konstrukcji do zbudowania oraz 100 odmian oddziałów do wytrenowania. Na dodatek niektóre jednostki potrafią sprawiać niemiłe niespodzianki. Artyleria szczególnie zasługuje na uwagę, gdyż przewidziano nawet możliwość niefortunnej eksplozji całej armaty, co wprowadza zamęt na polu walki i pogarsza morale twoich wojsk.

Jeśli chodzi o grafikę AMERICAN CONQUEST z pewnością nie szokuje ani jakością wykonania, ani podejściem do tematu. Akcja prezentowana jest w rzucie izometrycznym w oklepanej już technice dwuwymiarowych teł oraz naniesionych animacji jednostek wraz z cieniowaniem. Osobiście w tego rodzaju grach brakuje mi możliwości obracania pola bitwy – tak, bym mógł spojrzeć na sytuację z innych punktów widzenia. Udźwiękowienie jest nieco lepsze. Teksty czytane przez lektora wymawiane są miękkim głosem z bardzo dobrą dykcją. Muzyka zagrzewa do walki, jeszcze bardziej podkręcając emocje podczas bitwy. Odgłosy jednostek są jednak tylko przeciętne – zabrakło bojowych okrzyków, które pośrednio informowałyby o morale żołnierzy.

AMERICAN CONQUEST to kawał dobrej strategii z rozbudowanymi elementami ekonomicznymi. Gdyby tylko usprawnić oprawę graficzną, to mógłby stać się prawdziwym hitem. Niestety, wrażeń starczyło tylko na „czwórkę".

Tomasz „Coval" Kowalski





Planeta Skarbów

Dwa to dwa. Ale trzy to już cztery. Za głoszenie tej kontrowersyjnej tezy można wylecieć z podstawówki z pałką w dzienniczku. Tymczasem wystarczy zainstalować trzy gry z serii PLANETA SKARBÓW – MINIGRA (w cenie 30 zł każda), by na komupterze pojawił się czwarty program.

Każda z minigier, bazujących na klasycznych grach zręcznościowych rodem z lat 80., przenosi cię do świata stworzonego na potrzeby najnowszego filmu animowanego z wytwórni Disneya. Owocuje to znakomitymi animowanymi przerywnikami i ciekawą oprawą dźwiękową. Sęk w tym, że w trakcie gry grafika utrzymana jest na żenującym poziomie. Płaskie, statyczne tła, słabo animowane statki, śmieszna rodzielczość, niewielka ilość kolorów... A przecież 30 złotych piechotą nie chodzi! Co gorsza, tylko najmłodsi gracze zaczerpną z minigier odrobinę przyjemności. W INWAZJI Z KOSMOSU, kierując celowniczkiem laserowej armaty, obronią macierzysty statek przed atakami wrogiej floty. W WYŚCIGU W PRZESTRZENI wezmą udział w rajdzie kosmicznych galeonów, zaś dzięki GWIEZDNEJ PUŁAPCE nauczą się zbierać towar dryfujący pomiędzy asteroidami. Dobre wrażenie robi jedynie ostatnia gra, nieskomplikowana, dwuwymiarowa platformówka w stylu nieśmiertelnego BLUES BROTHERS. Szkoda też, że testowane dzieci w wieku sugerowanym przez wydawcę (6 lat) trzeba było kijami od monitora odganiać. Zapaliły się tak do gry, że nie chciały się uczyć...

Michał „Joel" Zacharzewski

Planeta Skarbów – minigry — Ocena: **3+**

Disney Interactive / CD Projekt

http://disney.go.com/disneypictures/treasureplanet/

Wersja PL	Zręcznościowe	PC
Multiplayer	Cena: 29,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: P 166 MHz, 32 MB RAM		DC
		Xbox
2 Grafika	4 Dźwięk	4 Frajda

+ Ładne przerywniki, niski poziom trudności, niskie wymagania sprzętowe
− Fatalna grafika samych gier, pomysł rodem z wczesnych lat 80.

Komplet minigier na podstawie filmu „Planeta skarbów". Tylko dla najmłodszych, odpornych na brzydotę dzieci

Ski Park Manager

Nadeszła zima. Wraz z nią nadciągnęły zawieje i zamiecie, spadł śnieg, chwycił mróz, zrobiło się ślisko, jak po ujawnieniu kolejnej afery łapówkarskiej. Nic dziwnego, że wszystkie górskie miasteczka zapragnęły zarobić na białym puchu kilka cennych groszy i dały do gazety ogłoszenie: „Szukamy gościa, który zamieni naszą wioskę w alpejski kurort z wygodami".

Zgłosiłeś się ty, Jan Bubek-Synuś, lat 17, nałogowy gracz z doświadczeniem w CAR TYCOON i HOTEL GIANT. Przyjęli cię bez mamrotania. Już pierwszego dnia zorientowałeś się, że czekają cię liczne inwestycje. Miastu brakuje dobrych hoteli, fajnych tras zjazdowych ze sprawnymi armatkami śnieżnymi, szkółek jazdy, szpitali dla tych, co nie podołali, kolejek linowych, centrum meteorologicznego, agencji turystycznych, wypożyczalni samochodów, parków rozrywki, barów i knajp, kręgielni, basenów, kin, dyskotek i darmowych toalet. Trzeba też zatrudnić instruktorów, sprzątaczy, lekarzy, dozorców i postarać się, by potrzeby potencjalnych turystów zostały zaspokojone. Przez najbliższych kilkanaście lat możesz więc zapomnieć o błogim, spokojnym lenistwie.

Gra składa się z kilkunastu misji o zróżnicowanych celach i stopniu skomplikowania. Za każdym razem zabawę zaczynasz w podobnych okolicznościach: z terenem pod budowę i zalesionym, zaśnieżonym stokiem. Na początku uczysz się koszmarnego interfejsu, następnie wytyczasz trasy zjazdowe (dużo łatwych, kilka trudnych), obudowujesz je kolejkami i inwestujesz w hotele. Dopiero potem rzucasz się na jakieś drobiazgi w stylu bary, szkółki i kręgielnie. Zabawa jest przyjemna, choć grafika i dźwięk nie zachwycają. Nic dziwnego – gra kosztuje grosze...

Michał „Joel" Zacharzewski

Ski Park Manager — Ocena: **3+**

Microids / CD Projekt

http://www.extragra.com

Wersja PL	Ekonomiczna	PC
Multiplayer	Cena: 19,99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: P 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB		DC
		Xbox
3- Grafika	4 Dźwięk	3+ Frajda

+ Nawet zmyślnie się gra...
− Grafika kuje w oczy, jest nieprzyjemnie. W dodatku interfejs stworzył jakiś wariat

Prosta gra ekonomiczna, w której budujesz swój własny ośrodek sportów zimowych. Nic dodać, nic ująć




PL
TEKSTOWA
WERSJA POLSKA


Ubi Soft

Robin Hood

THE LEGEND OF SHERWOOD

Grałeś w COMMANDOS? Pokochasz ROBINA... miłością bynajmniej nie braterską

Rodzina Robina z Locksley była uboga niczym bezrobotna mysz kościelna. Interes szedł kiepsko. Siostra bohatera szyła kalesony dla strażników z pobliskiego miasta, które zupełnie się nie sprzedawały, być może dlatego, że często zapominała wyjąć igłę ze szwu na tyłku. Robin również szył, tyle że z łuku do tarcz powywieszanych na drzewach w sadzie. Nic dziwnego, że przez większą część roku młodzieniec nie dojadał i w efekcie hood w oczach. Matka – kobieta słusznych rozmiarów – uznała pewnego dnia, że taka mizerota nie może być jej synem, i za pomocą drewnianego wałka wygnała chłopaka do lasu. Tak przynajmniej głosi legenda, a ściślej jedna z wielu wersji podania o Człowieku w Kapturze i Rajtuzach, spreparowana na potrzeby recenzji przez niżej podpisanego redaktora magazynu CLICK!

Grę ROBIN HOOD: LEGENDA SHERWOOD przygotowali autorzy cenionego DESPERADOS. Nie zeszli oni z utartego szlaku i raz jeszcze pokusili się o wykorzystanie sprawdzonych pomysłów rodem z osławionego COMMANDOS. Przenieśli jednak akcję programu na Wyspy Brytyjskie, w czasy wyjętego spod prawa banity Robin Hooda. Gracz kieruje niewielkim oddziałem leśnych ludzi, składającym się z samych oryginałów o ponadprzeciętnych umiejętnościach. Przykładowo Mały John doskonale wywija ciężkim jak maczuga kijaszkiem, główny bohater podrzuca monetę, o którą tłuką się strażnicy, zaś braciszek Tuck ogłusza tychże potężnym ciosem w łeb. Cel zabawy sprowadza się zaś do właściwego wykorzystania tych umiejętności i wypełnienia założeń poszczególnych misji. Przygotowano ich kilkadziesiąt. Z reguły nawiązują do legendy o Człowieku w Kapturze. Drużyna wykrada srebrną strzałę, 'zapobiega ślubowi Marion z Guyem z Gisbourne, zadziera z Janem bez Ziemi, wreszcie przygotowuje grunt pod powrót Ryszarda Lwie Serce. Co istotne, robi to w interesujący sposób. Misje stanowią spore wyzwanie dla szarych komórek gracza, który nagle zaczyna się cholernie cieszyć, że myślenie nie boli.

To jeszcze nie koniec zalet programu. Pojawiło się w nim kilka ciekawych innowacji. Przede wszystkim rozwój fabuły nie jest aż tak liniowy, jak we wspomnianych COMMANDOS. W wielu miejscach można wybrać jedną z kilku misji i w ten sposób zmienić legendę. Co więcej, w ROBIN HOOD: LEGENDA SHERWOOD pojawiają się też zadania poboczne, np. napad na poborcę podatkowego bądź scysja z ludźmi szeryfa z Nottingham. Jest wreszcie leśny obóz, w którym kamraci Robina leczą się, ćwiczą w sztukach walki, wreszcie przygotowują strzały i inne niebezpieczne urządzenia, np. jabłka. Uderzenie takim pociskiem potrafi zwalić z nóg największego twardziela.

Wielką zaletę gry stanowi funkcjonalna, dwuwymiarowa grafika. Otoczenie robi niesamowite wrażenie; tysiące świetnie dobranych kolorów komponują się w pocztówkowe widoczki, na których zamki wyglądają jak z wysokobudżetowych filmów. Również animacje zapierają dech w piersiach. Szkoda tylko, że w największym z trzech zbliżeń pojawiają się nieprzyjemne piksele. W dodatku do uruchomienia gry w wysokiej rozdzielczości potrzeba kompa dużo mocniejszego niż ten podany w minimalnych wymaganiach sprzętowych. Na słowa pochwały zasługuje za to klimatyczna oprawa dźwiękowa oraz naprawdę niewysoka cena. Pozostaje więc złupić ubogiego poborcę podatkowego i wybrać się po grę do kiosku...

Michał „Joel" Zacharzewski

Robin Hood: Legenda Sherwood — Ocena: **5**

Spellbound / CD Projekt

http://www.extragra.com

Wersja PL	Strategia	PC
Multiplayer	Cena: 29,99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 233 MHZ, 64 MB RAM, grafika 4 MB RAM		DC
		Xbox

5	Grafika
5	Dźwięk
5	Frajda

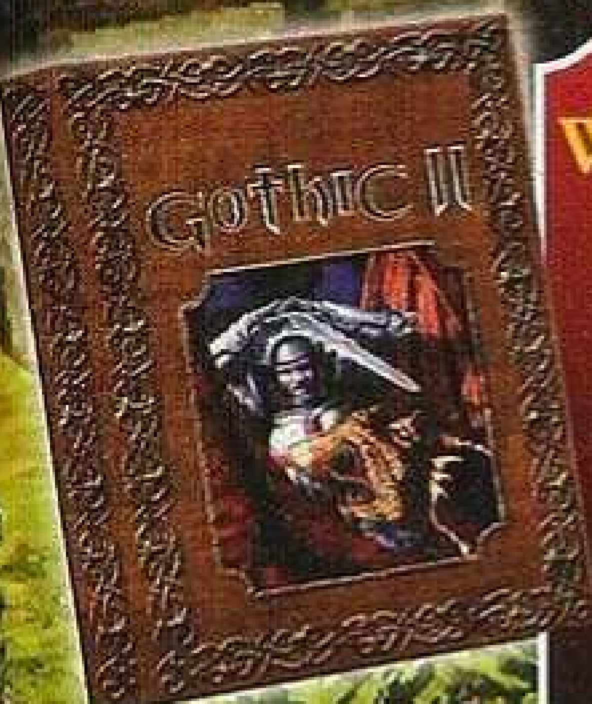
Piękna grafika i parę innowacji w sosie z dobrej zabawy

Brak trybu sieciowego, pikseloza w zbliżeniach, schematyzm niektórych misji

Autorzy DESPERADOS nie zawiedli. Ich nowa gra dostarcza trzy razy więcej radości niż dokładne wyszczotkowanie zębów

Gothic II

Wygraj w konkursie Clicka jedną z 25 gier



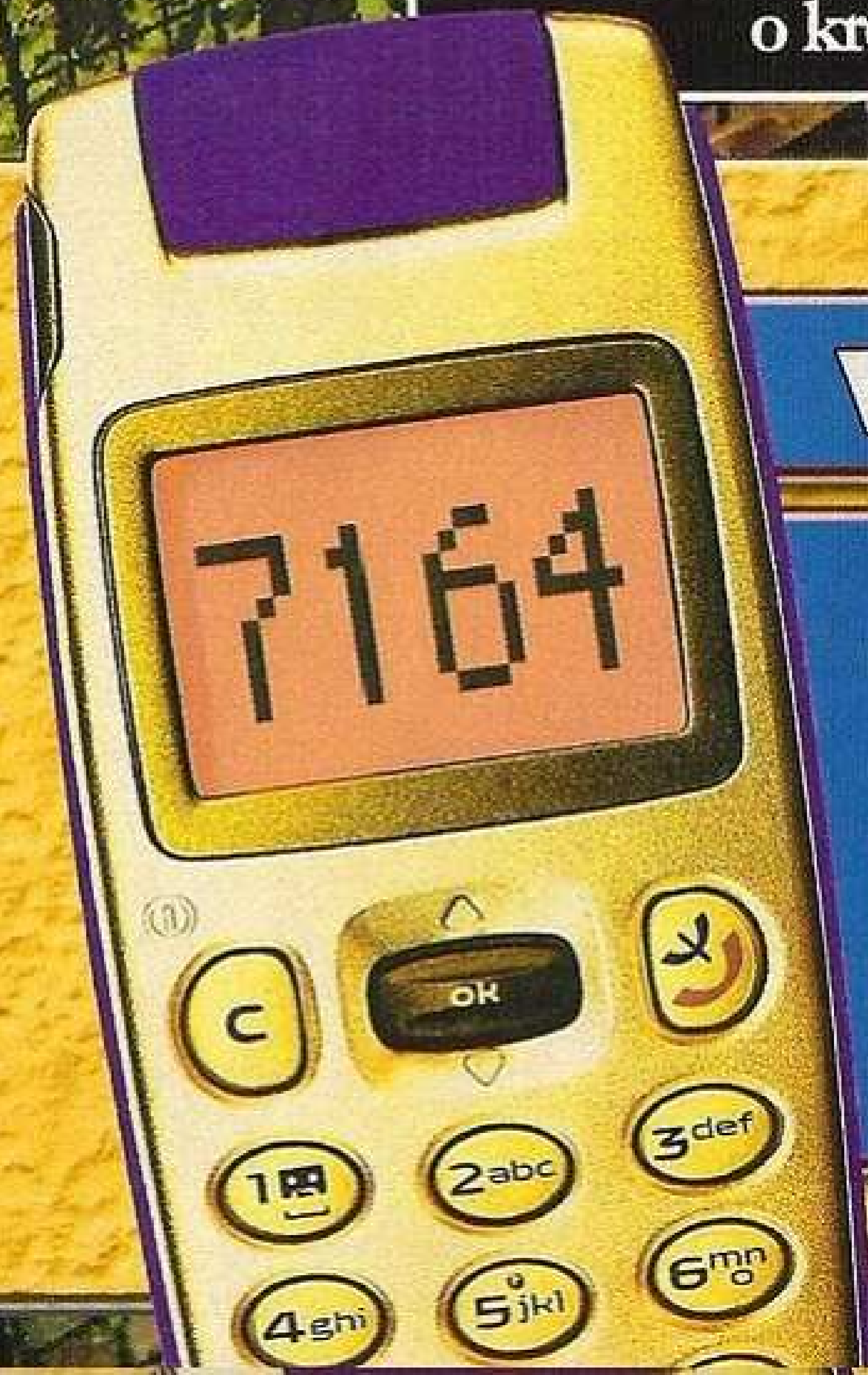


A oto pytanie konkursowe:

W pierwszej części gry kolonia karna otoczona jest:

A) przez armię najemników
B) magiczną barierą
C) niedostępnymi górami
D) rzekami lawy

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś już tylko o krok od szansy na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij SMS'a.

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.G2.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do **końca lutego**.
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

THORGAL

„W zawodzie Wikinga najbardziej cenię sobie gwałcenie" – dymek na jednej z grafik A. Mleczki







Może i gwałcili, ale w CURSE OF ATLANTIS: THORGAL'S QUEST nie spodziewaj się takich bezeceństw. Za to czeka na ciebie skandynawska Odyseja, natchniona kreską i piórem słynnego duetu mistrzów komiksu – G. Rosińskiego i J. Van Hamme. Jej przygotowaniem zajęli się kanadyjscy spece od gier przygodowych (patrz SYBERIA w poprzednim numerze CLICKA!) – firma DreamCatcher Interactive. W rolach głównych występują: Thorgal Aegirsson – wyśmienity łucznik nieznanego pochodzenia, który, jak głosi legenda, dosłownie spadł z nieba, oraz Noral – zamieszany w całą historię enigmatyczny mędrzec-czarodziej. W pozostałych rolach: skandynawscy bogowie oraz Aaricia i Jolan – ukochana żona i jedyny syn głównego bohatera.

Bawiąc u starego druha na wyspie położonej blisko twojego domu, zostajesz – jako Thorgal – zatrzymany przez niespodziewany sztorm. Cierpliwie czekając na jego zakończenie, nieprzypadkowo poznajesz wspomnianego wcześniej Norala. W magicznym zwierciadle ukazuje ci on wizję przyszłości, w której Jolan ginie od twojej strzały. Przerażony takim obrotem wydarzeń postanawiasz natychmiast wyruszyć na ratunek. Musisz przedostać się do zaprzyjaźnionego rybaka na drugą stronę wyspy, gdzie burza jeszcze nie zagościła. Jednak nie łudź się, iż będzie to wyprawa szybka i łatwa. Jeśli znajdziesz w sobie odpowiednie pokłady wytrwałości bądź jesteś wielkim fanem przygód komiksowego Thorgala, może będzie ci dane ukończyć grę. W przeciwnym razie to i tak trudne zadanie stanie się sprawdzianem twojej percepcji oraz spokoju ducha.

Twórcy zadbali o to, aby sama gra nie była przyjemna. Piękna grafika, trafnie dobrana muzyka oraz ciekawa fabuła nie rekompensują uciążliwości, jakimi były dla mnie żmudne i długotrwałe poszukiwania ukrytych przedmiotów/miejsc. Bieganie kursorem po ekranie monitora na jednym screenie potrafiło zająć kilkanaście minut. Nawet arcyinteresujący scenariusz nie jest w stanie utrzymać mnie przy komputerze, jeśli większość czasu muszę poświęcać, wytężając (i tak już nadszarpnięty promieniowaniem) wzrok w poszukiwaniu punktu o wielkości 10 pixeli. Na dodatek animacje i wygląd postaci występujących w grze są trochę toporne.

Na szczęście CURSE OF ATLANTIS posiada także plusy. Poziom skomplikowania zagadek jest dosyć wysoki, przynajmniej w stadium początkowym, co osobiście uznaję za zaletę. Część rozwiązań jest mocno absurdalna, lecz dzięki temu śmieszy i rekompensuję chwile spędzone na zbieraniu przedmiotów.

Nowatorskim dodatkiem do całości jest powstawanie komiksu. W miarę jak zagłębiasz się w przygodę, tworzy się czarno-biały komiks złożony z twoich dotychczasowych dokonań oraz wydarzeń niezależnych. Jeśli wierzyć słowom scenarzystów, cała historia generowana jest w sposób nieliniowy, więc komiks również powinien być za każdym razem inny. Uważam to za miły plus, gdyż kończąc grę, można odtworzyć to co, gdzie, kiedy i jak zrobiłeś.

THORGAL mógłby stać się grą wybitną, gdyby położono większy nacisk na samą historię, a nie na bezsensowne klikanie. Szkoda trochę całego wysiłku włożonego w powstanie ładnego produktu. Jeśli jednak jesteś osobą cierpliwą, CURSE OF ATLANTIS może ci się spodobać.

Paweł „CyberFish" Karaszewski

Curse of Atlantis: Thorgal's Quest — Ocena: **4-**

DreamCatcher / Cenega

http://thorgal.cryogame.com/

Wersja PL	Przygodówka	PC
Multiplayer	Cena: 79,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: P II 300 MHz, 256 MB RAM		DC
		Xbox
4+ Grafika	4+ Dźwięk	3 Frajda

Plusy: Niebanalna grafika, dobrze dopasowana celtycka muzyka plus darmowy komiks

Minusy: Badanie (aż do bólu) terenu przy pomocy kursora, animacje

Program można polecić przede wszystkim szczególnie licznym wielbicielom Thorgala i komiksu spółki Rosiński& Van Hamme



Prostota może być cnotą... Niestety, nie musi

BALLERBURG





Strategii osadzonych w czasach średniowiecza powstało już tyle, że trudno na tym polu wymyślić coś nowego. Autorzy BALLERBURGA postanowili zrobić grę, której główną zaletą jest prostota. Niestety, jest to jedna z nielicznych zalet tej produkcji. Gracz wciela się w walecznego dowódcę wojsk, który bez wytchnienia wypełnia kolejne rozkazy królowej. Na program składają się 4 kampanie po 8 misji, przy czym w każdej z nich gracz będzie służył innej skąpo odzianej damie.

Podstawą gospodarki każdego królestwa są oczywiście chłopi. Każdy z nich jest zmuszony płacić ustalone przez gracza podatki, dzięki którym możesz wznosić nowe budynki i maszyny oblężnicze. Dlatego też połowa sukcesu to skuteczna ochrona własnych farm. Wszystkie procesy gospodarcze zostały bardzo uproszczone. Sprowadzają się one do: inwestowania w budynki (jest ich zaledwie 14), odkrywania wynalazków i wprowadzania ich w życie. Początkującym strategom ułatwi to zabawę, jednak ci bardziej doświadczeni z pewnością odczują spory niedosyt.

Na uwagę zasługuje bardzo prosty w obsłudze interfejs. Na dolnym pasku widzisz plan twojego zamku, zamku wroga oraz menu wybranego akurat budynku. Z kolei na mapie terenów przeciwnika możesz dostrzec, gdzie trafiają twoje pociski. To rozwiązanie powoduje, że po pewnym czasie strzelasz, wykorzystując mapę, a nie widok prawdziwych zniszczeń.

BALLERBURG to jedna z nielicznych średniowiecznych strategii, w której nie znajdziesz kawalerii czy choćby zwykłej piechoty. Cała walka polega na ostrzeliwaniu się nawzajem z różnego rodzaju broni oblężniczej. Trzeba przyznać, że skuteczne niszczenie wroga w ten sposób nie jest wcale proste. Aby go zaatakować, musisz wybrać odpowiedni kierunek oraz siłę uderzenia. Nie można przy tym zapomnieć, że ówczesne maszyny oblężnicze raczej nie grzeszyły celnością. Trafienie w wybrany cel już za pierwszym razem graniczy niemal z cudem. Kolejną dość uciążliwą rzeczą jest ręczne ustawianie i prowadzenie ostrzału z broni. Jeśli dorobiłeś się kilku maszyn, obsługiwanie ich zajmuje prawie cały czas.

Przepis na szybkie przejście każdej misji jest taki sam. Zaczynasz od ustawienia automatycznej naprawy broni i farm oraz zmniejszasz ilość gotówki do minimum. W pierwszej kolejności niszczysz wrogie domostwa. Przeciwnik pozbawiony kasy zmniejsza ostrzał i wolniej odbudowuje uszkodzone budowle. Następnie eliminujesz jego broń oblężniczą, a na końcu zajmujesz się pozostałymi budynkami.

Na końcu recenzji powinno się powiedzieć kilka słów o oprawie muzycznej i graficznej. Niestety, nie bardzo jest o czym pisać. Muzyka brzmi bardzo monotonnie, a grafice daleko do ideału. Na dodatek w każdej kampanii możesz zobaczyć wielokrotnie ten sam przerywnik filmowy, w którym konstruktor odsłania nowy rodzaj broni. Ile jednak można oglądać to samo? Pomimo że następne misje nie zajmują więcej niż kilka, kilkanaście minut, trzeba mieć sporo samozaparcia, aby przejść przez wszystkie kampanie. Po prostu nuda, nuda i jeszcze raz nuda.

Artur „Kroko" Kowalski







Ballerburg		Ocena: **3+**
HD Interactive / LEM		
http://www.ballerburg.net		
Wersja PL	Strategia	PC
Multiplayer	Cena: 49 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 350, 64 MB RAM, grafika 3D, 600 MB HDD		DC
		Xbox
3+ Grafika	3 Dźwięk	4 Frajda

+ Prosta obsługa, niska cena, zabawa może pomóc w odprężeniu się po ciężkim dniu

– Prostota gry, statyczność, nuda. Zbytnia powtarzalność niektórych elementów

Ballerburg to bardzo prosta i nieskomplikowana strategia, tylko dla początkujących graczy, raczej na długo nie przyciągnie cię do monitora

Szybkość, niepohamowana żądza zwycięstwa, zero litości – to właśnie cię czeka!

Hover Ace

Autorzy gry nie poskąpili trybów zabawy. Jest ich łącznie sześć, a każdy z nich daje niesamowitą porcję emocji. Są to: Szybki Wyścig, Kostka Energii, Wyścig Na Czas Z Bramkami, Wyścig Na Czas, Ostatni Wygrywa i, na końcu, Mistrzostwa. Nie ma sensu opisywać każdy tryb z osobna, warto jednak dodać, że ostatni z nich łączy w sobie praktycznie wszystkie pozostałe, które zmieniają się co wyścig. Niestety, brakuje trybu multiplayer, który bardzo podniósłby atrakcyjność produktu.

Wyścigi są niezwykle szybkie i widowiskowe. Musisz być przygotowany na wszystko, a w szczególności na to, że już od samego początku twój palec nie będzie schodził ze spustu. Dysponujesz kilkoma rodzajami broni, a większość z nich ma możliwość automatycznego namierzania celu. Musisz jednak uważać, gdyż przeciwnicy zostali wyposażeni równie dobrze jak ty. Zniszczenie twojego pojazdu nie oznacza odpadnięcia z wyścigu – tracisz jedynie kilka sekund zanim wrócisz na trasę oraz, naturalnie, punkty.

Warto w tym miejscu dodać, iż to właśnie punkty decydują o tym, którą pozycję zajmiesz w wyścigu. Możesz przyjechać na drugim miejscu, ale jeśli ilość zdobytych punktów będzie wystarczająca, obejmiesz prowadzenie. W odróżnieniu od innych wyścigów, w HOVER ACE masz absolutną swobodę poruszania się. Najważniejsze jest, abyś zaliczał bramki. Czy zrobisz to, jeżdżąc po wyznaczonej trasie, czy skrótami po trawce, zależy już tylko od ciebie. Musisz jednak uważać, gdyż niezaliczenie bramki uniemożliwia ukończenie okrążenia.

Punkty dostajesz praktycznie za wszystko – za zajętą w wyścigu pozycję, za zniszczone pojazdy przeciwników, za zniszczone skrzynie itp. Niestety, dostajesz również punkty karne, jeśli np. pozwolisz zdemolować swój pojazd. Za zdobyte punkty możesz kupować nowe pojazdy, a także rozmaite i ciekawe urządzenia. Możesz wyposażyć swój pojazd w dodatki takie jak: rakiety samonaprowadzające, moździerz, dopalacz, kolce, CKM, laser, pancerz, generatory energii czy osłony. Pojazdów jest łącznie piętnaście i zostały one podzielone na motory, sportowe, zwiadowcze, radiowozy i wojskowe. Dostęp do nowych pojazdów oraz wyposażenia zależy od poziomu technologii, jaką dysponujesz – nowy poziom otrzymujesz na ogół co drugi wyścig.

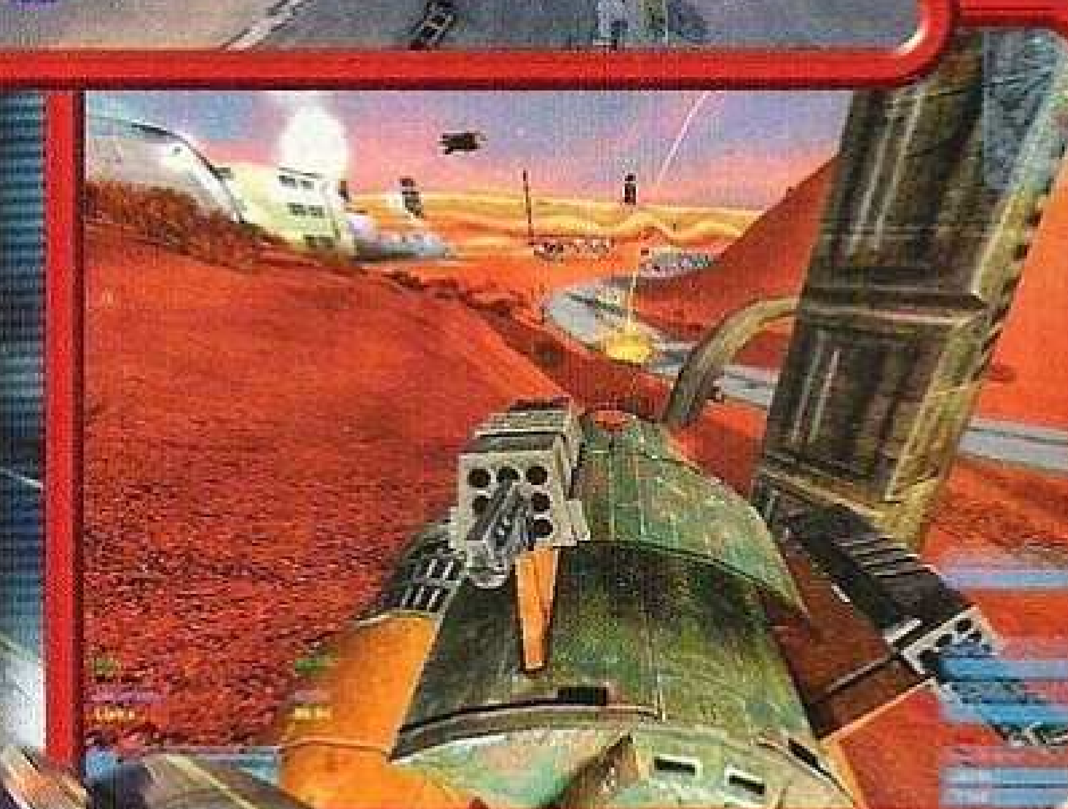
Tory znajdują się na czterech planetach (Wenus, Lodowa Planeta, Ziemia i Mars), a na każdej z nich zbudowano po cztery trasy. Naturalnie na każdej planecie panują inne warunki atmosferyczne, a co za tym idzie, krajobraz również jest inny. Areny, po których się ścigasz, są tak samo piękne jak niebezpieczne. Najspokojniej jest oczywiście przed startem. Później czekają na ciebie porozrzucane gdzieniegdzie wybuchające pułapki, strzelające wieżyczki i inne atrakcje, które z różnym powodzeniem utrudniają dotarcie do mety na pierwszym miejscu. Naturalnie wszystkie obiekty – kamienie, beczki czy wieżyczki możesz niszczyć. Na arenach leży również wiele pomocnych rzeczy, jak np. naprawa pojazdu, przyśpieszenie, dodatkowa amunicja lub broń czy też chwilowa nieśmiertelność.

Przeciwnicy są wyjątkowo inteligentni i wyścig z nimi to prawdziwa przyjemność. Jest ich dziewięciu, a każdy z nich posiada własny charakter i umiejętności. Zrobią wszystko, aby wygrać wyścig – spychają cię z tras lub pakują cały magazynek w twój pojazd. Zero litości. Jednocześnie możesz ścigać się aż z ośmioma takimi typami, co jest totalnym szaleństwem.

Grzegorz „Murmur" Młodawski









Hover Ace | Ocena: **5**

GSC Game World / Cenega

http://www.russobit-m.ru

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 59,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 400 MHz, 64 MB RAM		DC
		Xbox

5	Grafika
5	Dźwięk
5	Frajda

Duża ilość trybów gry, boty, super grafika, wspaniała muzyka

Brak trybu multiplayer, drobne błędy w instrukcji

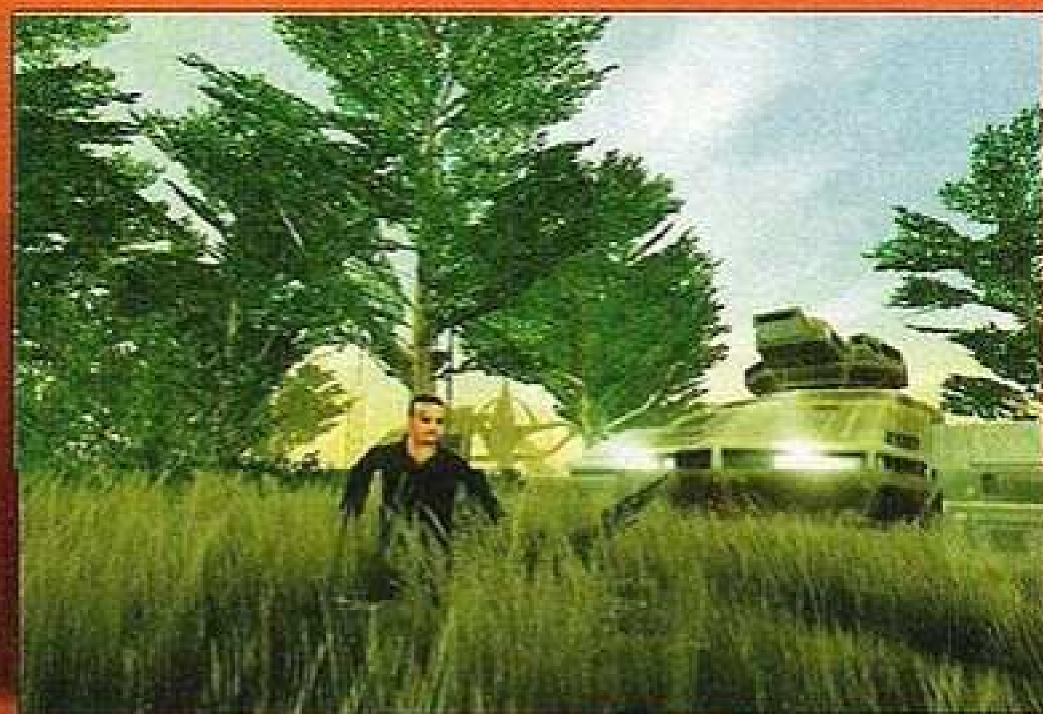
HOVER ACE to produkt naprawdę udany. Jeśli szukasz dodatkowych wrażeń, to nie wahaj się iść do sklepu!

neocron online





Obiecywano nam niepowtarzalne przeżycia w mieście przyszłości...



Niemiecka firma Reakktor już od dłuższego czasu dostarczała informacji na temat swojego ambitnego projektu – obliczonego na rozgrywkę sieciową melanżu gry fabularnej i strzelaniny FPP. Mówiono o nowatorskim świecie, symulacji życia w XXVIII stuleciu i nowej jakości zabawy. I próby osiągnięcia tego zamierzenia widoczne są w zasadzie na każdym kroku. Niestety – o sukcesie nie może być mowy.

Największą wadą NEOCRONA jest zdecydowanie to, że jest to gra tak boleśnie sztampowa, że aż chce się miejscami płakać. Tak jak w każdym sieciowym RPG'u, pierwsze godziny spędzasz na wybijaniu różnych niewielkich stworzeń, takich jak popromienne karaluchy czy szczury. Jest to oczywiście nudne jak flaki z olejem (i to takie, które wyrzucono z konkursu na najnudniejsze flaki, bo były zbyt nudne) i każdy, kto grał w ANARCHY ONLINE, EVERQUEST czy ASHERON'S CALL, przerobił ten motyw po tysiąckroć. Niestety – te pierwsze kilka godzin doskonale oddaje klimat całej gry. Każda rzecz, jaką przyjdzie zrobić ci w NEOCRONIE, już gdzieś była, a jej wersja w tej konkretnej grze nie jest bynajmniej jakoś szczególnie oryginalna – będziesz musiał np. oczyścić miejskie ścieki z panoszących się tam szczurów, będziesz coś komuś zanosił i będziesz współpracował z innymi graczami, aby móc zabić coś większego od zwykłego małposzczura.´ Nie twierdzę wcale, że w dalszych misjach – gdy postać jest już na, powiedzmy, 27 poziomie doświadczenia – jest równie nudno. Problem tkwi jednak w tym, że początek okazuje się zbyt nieciekawy, aby graczowi chciało się iść dalej.

Trzeba powiedzieć, że przynajmniej teoretycznie NEOCRON powinien okazać się świetną grą. Historia świata po zagładzie jądrowej jest co najmniej tak ponura jak ta w FALLOUT, pustynie przemierzają straszliwe mutanty, zaś życie skupia się w zamkniętych miastach, takich jak tytułowy Neocron. Na tych, których nie odrzuci drętwy początek zabawy, czekają całkiem niesamowite atrakcje – potężne bronie, wspaniałe zbroje, a nawet pojazdy, w których względnie bezpiecznie będą mogli przemierzać postapokaliptyczną pustynię. Choć na graczy czekają ledwie cztery odpowiedniki „ras" do wyboru, to dość szybko okazuje się, że mnogość obecnych w mieście gildii pozwala na co najmniej kilkanaście różnych dróg rozwoju. Jak jednak pisałem – zlecenia są przerażająco sztampowe i rzadko kiedy stanowią jakiekolwiek wyzwanie intelektualne. Połowę sukcesu stanowi wybranie postaci o wysokich współczynnikach siły i wytrzymałości. Jako że zabijanie potworków to zarazem najszybszy rozwój bohatera, wszyscy wojownicy mają z góry ułatwione zadanie.

Jeśli mam być szczery, to wątpię w międzynarodowy sukces NEOCRONA. Jestem jednak pewien, że po zastosowaniu kilku radykalnych innowacji – więcej ras do wyboru, ciekawsze misje czy choćby bardziej dynamiczne sekwencje walki – gra potrafiłaby przykuć graczy do komputera zdecydowanie na dłużej. Póki co jednak, dziesięć dolarów za miesiąc zabawy tej klasy wydaje mi się astronomiczną sumą. Może NEOCRON 2.0 będzie bardziej zachęcał do wyłożenia takiej kasy.

Maciej „Anzelmo" Ogiński







Neocron Online		Ocena: **3+**
CDV / Cenega		
http://www.cdv-neocron.de		
Wersja PL	MMORPG	PC
Multiplayer	Cena: 129,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 400 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 8 MB		DC
		Xbox
4 Grafika	4 Dźwięk	3+ Frajda

👍 Duże, kolorowe miasto... Gra działa nader sprawnie (po ściągnięciu kilku patchy)

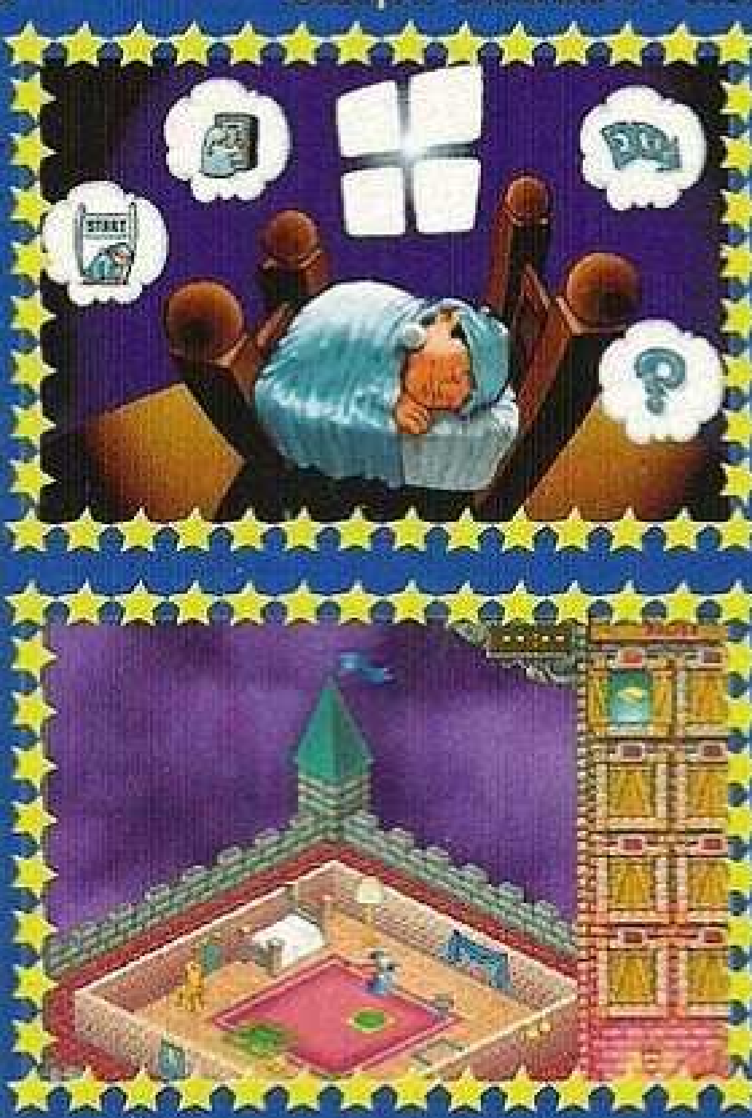
👎 Nuda i sztampa...

Jeżeli szukasz dobrego RPG'a sieciowego, to polecam ULTIMA ONLINE albo EVERQUEST. Tu będziesz się nudził...

SLEEPWALKER

Asomia (zwana też bezsennością) to ciężka choroba o podłożu nerwowym, przejawiająca się m.in. trudnościami w zasypianiu. Cierpiące na nią osoby zwykły wyrażać opinię, że już gorzej wpaść nie mogły. Brak snu oznacza przecież zmęczenie, a to – brak możliwości prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie. O dziwo jednak, dużo trudniejsze życie mają opiekunowie lunatyków. Upilnować takiego delikwenta to nie bułka z bananem. Wszak somnambulizm, tudzież noktambulizm sprowadzają się do nieświadomego spacerowania we śnie i odbijania się w prawo od wszelkich napotkanych sprzętów. W prawo? Ano tak sobie wykoncypowali panowie z hiszpańskiego Exelweiss.

SLEEPWALKER to współczesna wersja starego hitu rodem z komputerów 8-bitowych. Mały chłopiec w bieliźnie zrywa się z łóżka i wędruje prosto przed siebie. Gracz, podstawiając mu pod nos rozmaite przedmioty, musi doprowadzić śpiocha do wyjścia. Jest to o tyle trudne, że każdy pokój zamku, w którym chory mieszka, usiany jest przeszkodami – dziurami, bombami, drzwiami zamkniętymi na klucz, zapadniami, płomieniami, cierniami czy piłami mechanicznymi. Aby je ominąć, trzeba będzie skorzystać m.in. ze zdalnie sterowanego robota, teleportera, wielu rodzajów chodników i strzałek zmieniających zachowanie lunatyka.



W grze dominuje wątek logiczny, co jednak nie oznacza, że do programu mogą zasiąść jedynie ostatnie lebiegi. Podobnie jak w słynnych LEMINGACH, większość operacji należy wykonywać możliwie szybko tak, aby nadążyć przed kroczącym śpiochem. Imponująca liczba 100 poziomów oraz polska wersja językowa nie rekompensują jednak słabej oprawy graficznej i dźwiękowej. Tym samym SLEEPWALKER nadaje się jedynie dla somnambulicznych turpistów cierpiących na asomię i słabosprzętyzm.

Michał „Joel" Zacharzewski



Sleepwalker		Ocena: **2+**
Exelweiss / Topware		
http://sleepwalker.topware.pl		
Wersja PL	Logiczna	PC
Multiplayer	Cena: 19,95 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 100 MHz, 8 MB RAM		DC
		Xbox
2- Grafika	3 Dźwięk	3 Frajda

(+) Jedna z niewielu gier logicznych na rynku, dobra cena, niskie wymagania sprzętowe

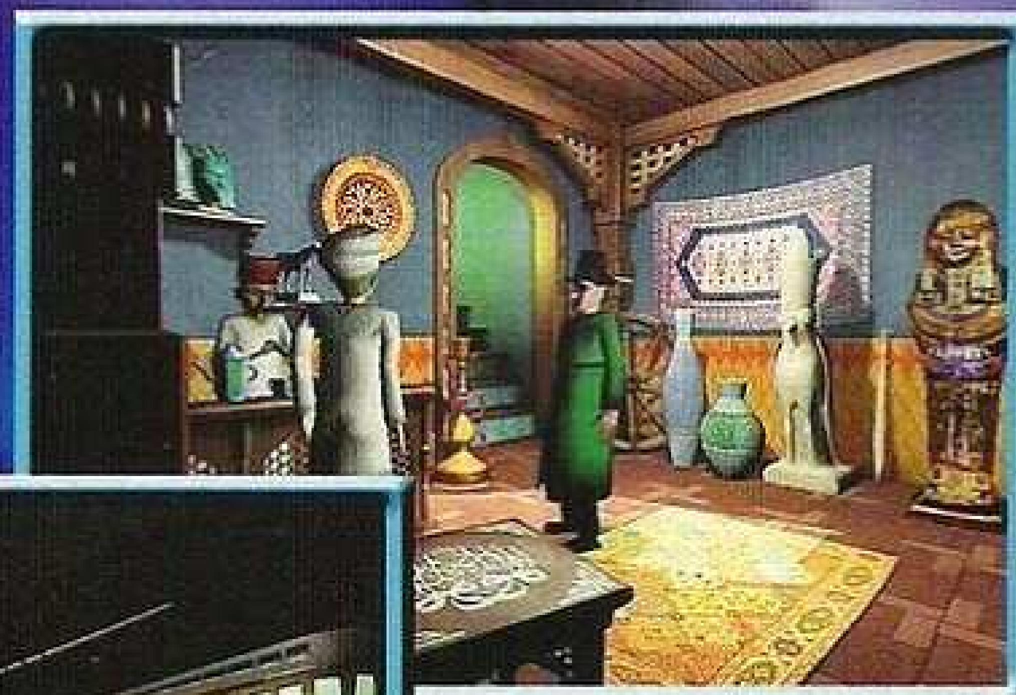
(−) Słaba grafika z kolorkami jak z izby tortur, mało innowacji. Na dłuższą metę nuuuda!

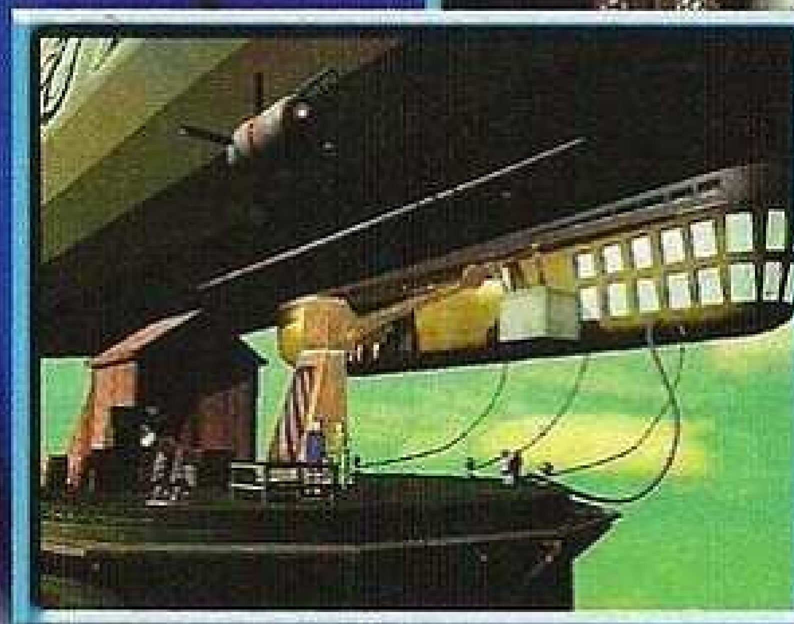
Nowa wersja starej gry logicznej... Takiej bardzo starej. Z brodą. Podgniłej. Sam szkielet właściwie

STRAŻNIK CZASU

Ludzie przez długie lata zastanawiali się, jak podróżować w czasie. Niektórzy średniowieczni naukowcy sugerowali, że aby cofnąć się o kilka wieków, należy biec tak szybko, by przegonić zachodzące słońce. Inni rysowali skomplikowane wykresy i po dokonaniu stosownych obliczeń dochodzili do wniosku, że jednak warto przejść się przewietrzyć. Byli też tacy, którzy mieli nadzieję, że wystarczy wystrzelić się z armaty bądź wypić jakieś ziółka, by obudzić się w przeszłości. Główny bohater STRAŻNIKA CZASU, prywatny detektyw Ryś, wykorzystał dużo prostszą metodę. Anglicy nazwali ją kiedyś „time machine".

Stroj Casu (to z czeskiego) pomoże chłopakowi dowiedzieć się, jaki wpływ na losy świata mają wynalazki genialnego profesora Santusowa. Aby tego dokonać, zwiedzi przyszłość – Paryż zasiedlony przez czerwonych jak Stalin komunistów. Zahaczy też o czasy rewolucji i rządy krwawego Robespierre'a. Spotka wielu przedziwnych ludzi, wykorzysta znalezione przedmioty... nic oryginalnego.





Autorom gry zabrakło fantazji, by należycie dopracować szatę graficzną programu. Animacja postaci wygląda sztucznie, zaś poszczególne lokacje są sterylne jak umysł pijanej stonki. Dobre wrażenie robi prosty interfejs (tzw. point'n'click), dość interesująca fabuła i niebanalne zagadki. Wreszcie zakręcony, czeski humor, który raz po raz zmusza do spłakania się przed monitorem. To dzięki niemu gracz ma ochotę brnąć do przodu. Gra została spolszczona, zaś aktorzy sprawdzają się w swoich rolach.

Michał „Joel" Zacharzewski



Strażnik Czasu		Ocena: **4-**
Zima Software / Strefa CD		
http://www.strefacd.pl		
Wersja PL	Przygodowa	PC
Multiplayer	Cena: 29,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: PII 300 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 8 MB		DC
		Xbox
3+ Grafika	4 Dźwięk	4 Frajda

(+) Oryginalna fabuła, sporo dobrego humoru, ciekawe zagadki

(−) Czy te żabojady są rzeczywiście aż tak głupie, by „kupić" socjalizm?

Dosia gier komputerowych: niezbyt ładna, ale wciągająca przygodówka za rozsądną cenę. Ma zakręcone poczucie humoru

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX



Firma Techland udowodniła, że na ekran komputera można przenieść nawet taką dyscyplinę sportu jak żużel

Już na wstępie można śmiało powiedzieć, że FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 2002 wypełnia lukę, jaka do tej pory występowała na polu wyścigów żużlowych. Ale od początku.

Dzięki podpisaniu przez Techland umowy z Benfield Sport International zobaczysz w grze autentyczne stadiony, oryginalne loga oraz wcielisz się w jednego z prawdziwych zawodników. Gra oferuje trzy tryby rozgrywki. Podstawowym, od którego powinieneś zacząć, jest Trening. Drugi tryb umożliwia jednorazowe wyścigi z komputerem bądź z żywym przeciwnikiem.

Trzecią i zarazem najważniejszą częścią gry jest Grand Prix. W tym trybie stajesz do walki o najwyższe miejsce na podium z zawodnikami z całego świata. Podczas rozgrywek, poza ściganiem się, możesz oglądać również wyścigi, w których sam nie bierzesz udziału. W każdym momencie masz możliwość zapoznania się z tabelą biegów oraz klasyfikacją GP. Grand Prix jest również jedynym trybem, w którym masz możliwość grzebania przy swoim motorze – modyfikacji przełożenia, ramy itd.

Atmosfera gry jest naprawdę wspaniała. Już od samego początku poczujesz ducha rywalizacji. Kibice krzyczą, gwiżdżą, wygrywają różne melodie, rzucają papierem toaletowym, robią zdjęcia, czuć po prostu ogromne zainteresowanie tym, co się ma zaraz wydarzyć. Zawodnicy wjeżdżają na tor, ustawiają się na swoich miejscach i zaczyna się odliczanie. Te kilka sekund przed podniesieniem taśmy (której dotknięcie oznacza dyskwalifikację) jest niezwykle ważne, gdyż puszczenie sprzęgła w odpowiednim momencie może już na samym początku wyprowadzić cię na prowadzenie.

Po starcie zaczyna się świetna zabawa. Sterowanie jest bardzo łatwe, nie znaczy to jednak, że jazda również. Dużo czasu minie, nim nauczysz się odpowiednio wchodzić w zakręty, które są tak naprawdę tym odcinkiem toru, na którym najczęściej się wyprzedza. Naturalnie musisz uważać na bandy, gdyż każde mocniejsze zderzenie może skończyć się wypadkiem i tym samym zakończeniem wyścigu. Dyskwalifikacja następuje również w momencie wyjechania poza tor bądź kiedy zostaniesz zdublowany przez jednego z zawodników. W roli komentatora wspaniale sprawuje się Tomasz Lorek, znany jako jeden z najlepszych komentatorów żużlowych współpracownik Tygodnika Żużlowego. Niestety, czasami jego komentarze potrafią powtórzyć się kilka razy pod rząd. Nie zmienia to jednak faktu, iż bez niego sam wyścig utraciłby naprawdę wiele.

Po każdym wyścigu masz możliwość obejrzenia powtórki. Są one naprawdę bardzo atrakcyjne. Możesz wybrać, którego zawodnika chcesz oglądać, a także, z jakiej kamery. Brakuje niestety możliwości zapisania wyścigu w celu późniejszego pochwalenia się przed znajomymi.

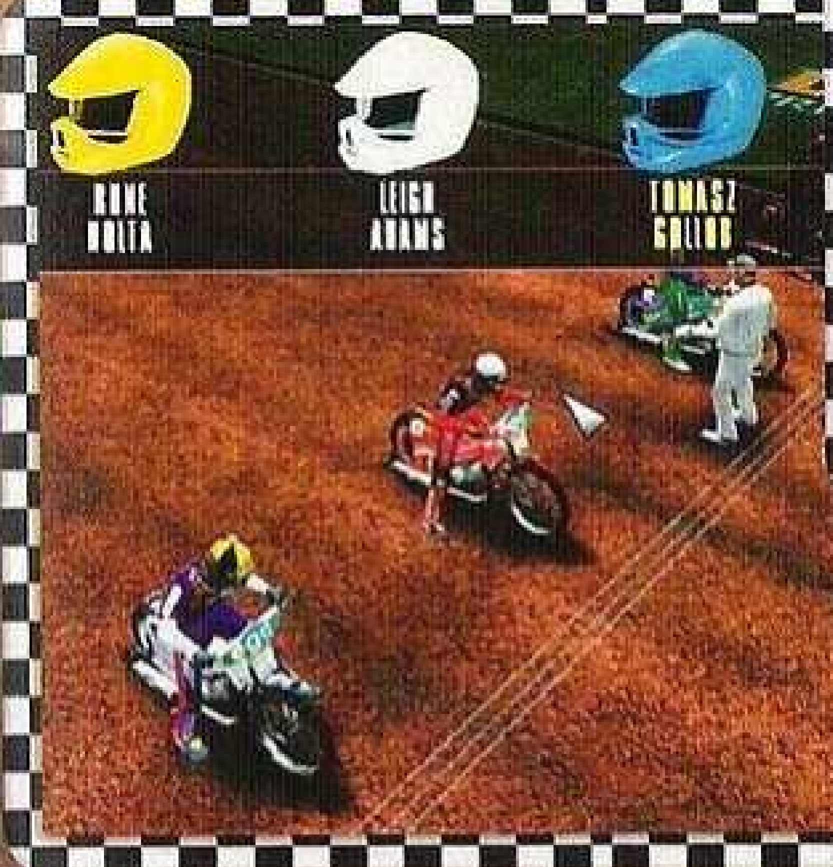
Tradycyjnie już, grafika została stworzona na techlandowskim silniku Chrome. Trzeba przyznać, iż po raz kolejny sprawdził się on dobrze. Zarówno stadiony, jak i zawodnicy wyglądają bardzo przyzwoicie. Animacja, choć miejscami jest trochę sztywna, nie powinna w jakiś szczególny sposób razić oczu. Na takim samym poziomie stoi dźwięk oraz muzyka.

Jedyne, czego właściwie brakuje w FSGP 2002, to możliwość gry przez Internet bądź LAN. Mogłoby to bardzo urozmaicić zabawę. Zamiast tego możesz natomiast ścigać się z trzema żywymi przeciwnikami na jednym komputerze – niestety wymaga to już troszeczkę mocniejszego sprzętu. Mimo wszystko zabawa z graczami z krwi i kości jest przednia i warto, abyś choć raz spróbował.

Nie ma co ukrywać, FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 2002 jest obecnie najlepszą grą, dzięki której możesz wziąć udział w wyścigach żużlowych. Produkt bije wszelkie rekordy popularności! Jeśli jesteś fanem żużla, to powinieneś jak najszybciej udać się do sklepu bądź zamówić w Internecie egzemplarz – w pudełku czeka na ciebie niespodzianka w postaci plakatu!

Grzegorz „Murmur" Młodawski







Fim Speedway: Grand Prix		Ocena
Techland / Techland		5
http://sgp.techland.pl/		
Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 79,00 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD		DC
		Xbox
5 Grafika	5 Dźwięk	5+ Frajda

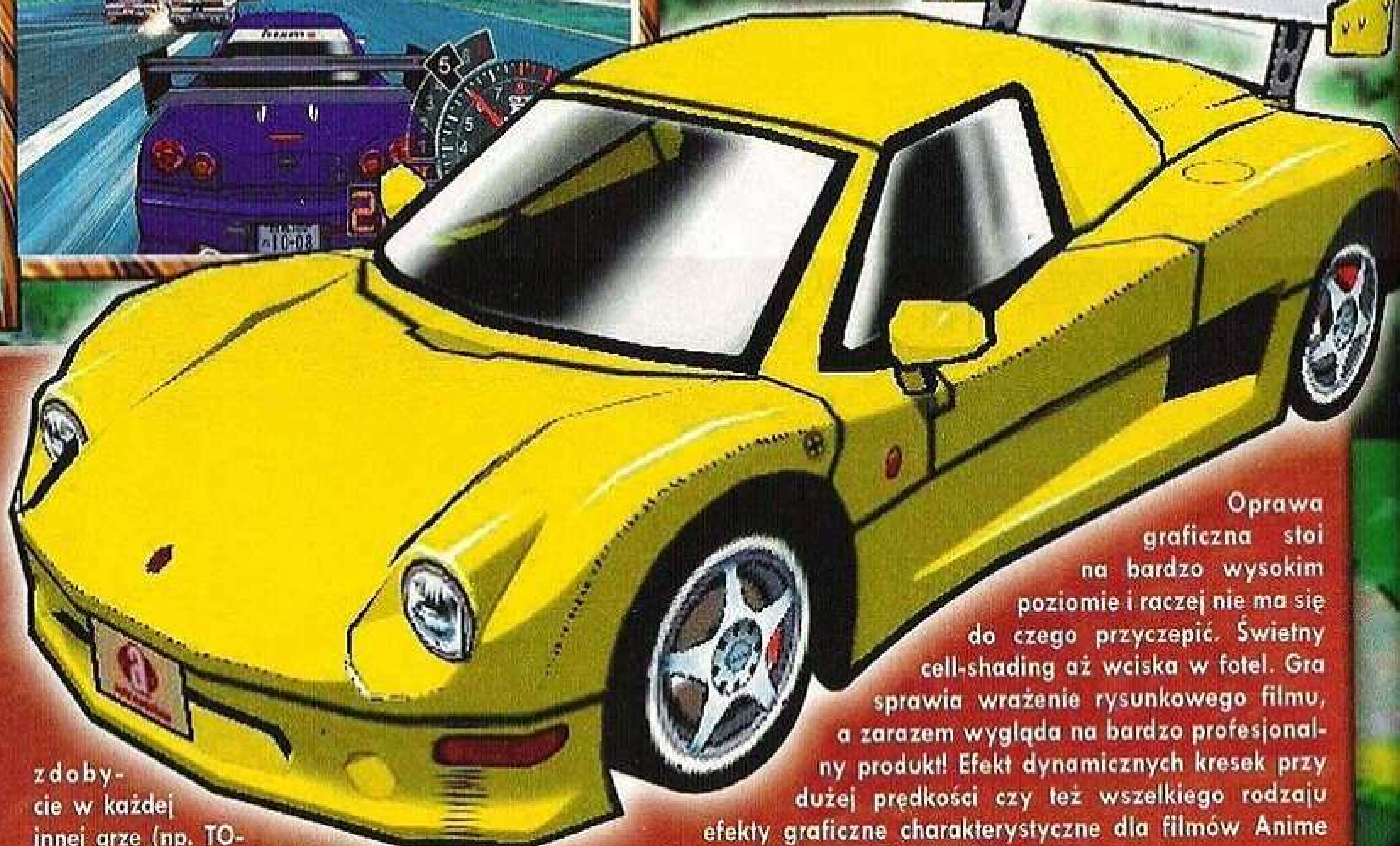
Plusy: Grafika, model jazdy, realizm, świetnie odwzorowane stadiony

Minusy: Brak możliwości zabawy w Internecie

Nic dodać, nic ująć, produkt Techlandu bije na głowę swego tak naprawdę jedynego konkurenta, grę DEMONIC SPEEDWAY

auto modellista™

Jeśli ktoś ogłosiłby plebiscyt na najbardziej oryginalną grę, AUTO MODELLISTA byłby pewniakiem!



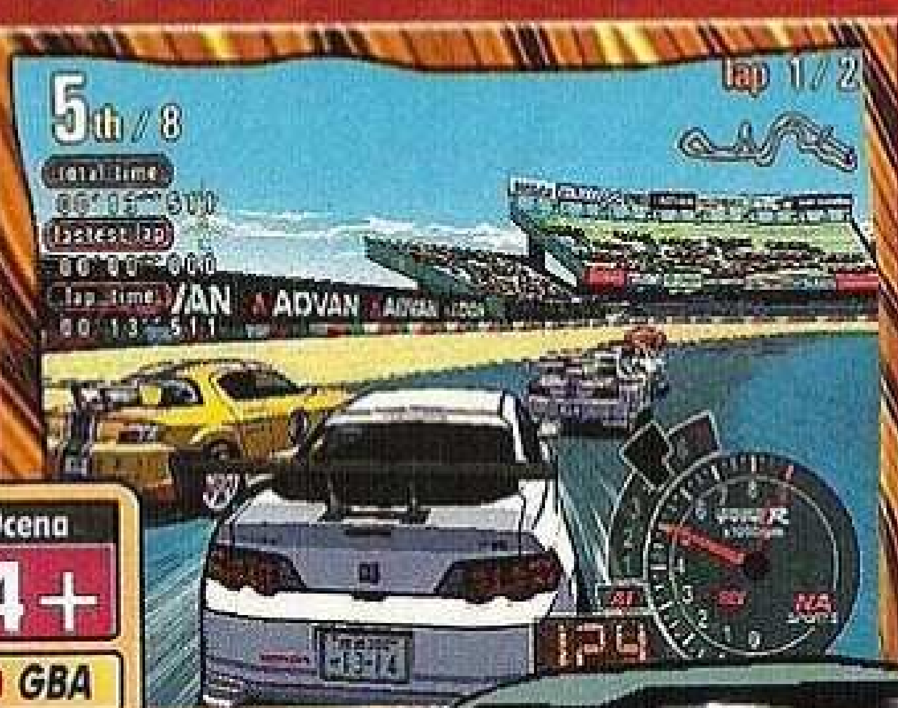
Nie jestem jednak przekonany, czy gra miałaby większe szanse na podium, jeśli konkurs dotyczyłby jakości samej rozgrywki i zawartości. Capcom szturmem wkroczył na rynek wyścigów samochodowych, okupowany już od kilku dobrych lat przez Namco, Sony i Segę. Dzięki zastosowaniu bardzo specyficznej technologii wyświetlania grafiki o nazwie cell-shading, gra miała podbić serca wszystkich fanów czterech kółek.

Cel ten udało się osiągnąć tylko w połowie. Okazało się, że jest tyle samo zwolenników tytułu, co jego przeciwników. Część graczy ceni oryginalny styl i wcale nie przeszkadzają im niedopracowane detale. Inni natomiast nie mogą ścierpieć niedociągnięć technicznych i stylu grafiki, która dla mnie jest bombowa! Jaka jest więc naprawdę gra AUTO MODELLISTA? Bardzo trudna do sklasyfikowania!

Z jednej strony są to wyścigi kandydujące do miana symulatora, a z drugiej zręcznościowa feeria poślizgów, pisku opon i warkotu silnika. Fizyka zachowania się bolidu na trasie i rzeczywiste odwzorowanie wcześniejszych zmian dokonanych w samochodzie są przyjemne i odczuwalne. Efekt końcowy został jednak skutecznie skopany przez dosyć dziwne i nieco przesadzone sterowanie, które ma być niby realistyczne, ale okazuje się zbyt sztywne. Ktoś w tej materii odrobinę przesadził. Symulacyjna strona gry została na dodatek przyćmiona sposobem udoskonalania samochodu i patentem na wygranie wyścigu.

Po postawieniu samochodu do garażu w trybie kariery od razu można wszystko w nim zmienić. Kupić masę bajerów, gadżetów i modyfikacji, których zdobycie w każdej innej grze (np. TOKYO EXTREME RACER 2) mogłoby zająć co najmniej tydzień! Jak zabrałem się za tuning, to minęła dobra godzina, zanim zaakceptowałem ostateczny projekt mojej Hondzi :-) Jednak opcja ta szybko może się znudzić, a wtedy nie ma zabawy!

Patent na wyścig też jest dosyć banalny. Trzeba po prostu jechać! Gra nie była dla mnie żadnym wyzwaniem, raz wyprzedzonego przeciwnika oglądało się już tylko w lusterku wstecznym. Sterowanie i zachowanie się samochodu ani nie utrudnia, ani nie ułatwia jazdy.



W grze dostępnych jest ponad pięćdziesiąt naprawdę wypasionych modeli samochodów. Nie muszę chyba dodawać, że są to wyłącznie marki japońskie. Szkoda, że nie ma VW, ale dodano za to wszystkie modele Civic'a! Co z tego, skoro tras, na których się ścigasz, jest tylko dziesięć!? Oczywiście lustrzane odbicie czy też jazda w drugą stronę powiększają teoretycznie tę liczbę, ale nie zmienia to faktu, że ktoś i tutaj nie pomyślał... Szkoda!

Oprawa graficzna stoi na bardzo wysokim poziomie i raczej nie ma się do czego przyczepić. Świetny cell-shading aż wciska w fotel. Gra sprawia wrażenie rysunkowego filmu, a zarazem wygląda na bardzo profesjonalny produkt! Efekt dynamicznych kresek przy dużej prędkości czy też wszelkiego rodzaju efekty graficzne charakterystyczne dla filmów Anime robią naprawdę duże wrażenie!

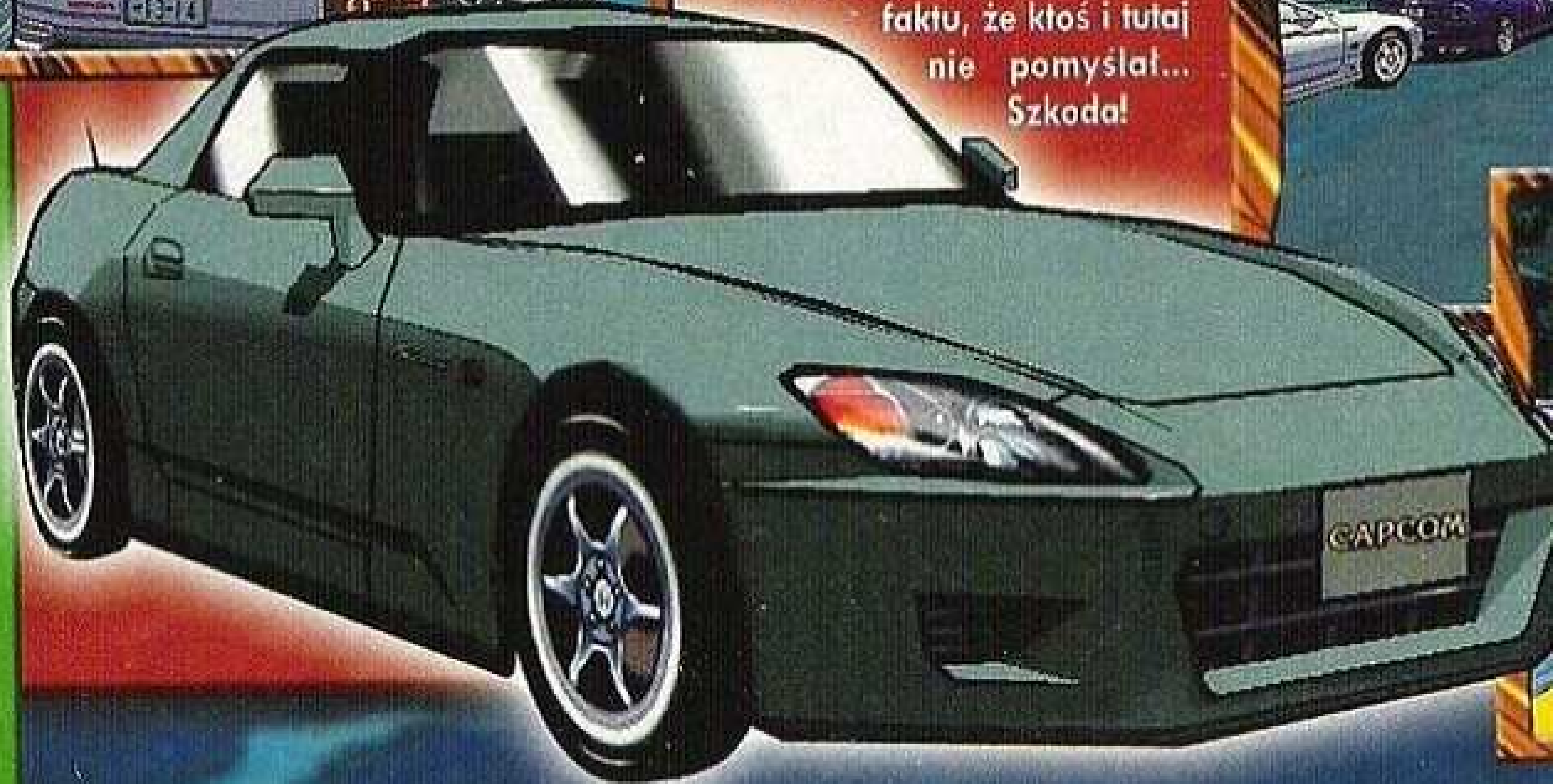
Kompletną pomyłką okazał się natomiast brak możliwości gry poprzez Internet. W dobie Xbox Live, modemu do GCN i PS2 oraz tysięcy pozostałych atrakcji sieciowych europejska wersja AUTO MODELLISTY została brutalnie okaleczona. W Japonii i USA nie ma z tym problemu, a w Europie? Stary Kontynent nie oznacza przecież Krajów Trzeciego Świata...

AUTO MODELLISTA to dobry tytuł. Nie brakuje mu szeregu błędów, ale nadal jest grą, którą trzeba zobaczyć. Jeśli jesteś fanatykiem wszelkich przeróbek samochodu, dynamicznej akcji i niezobowiązującej rozgrywki, to sięgnij po najnowszy produkt Capcomu. Jeśli wolisz bardziej wyrafinowany styl, to na rynku czeka na ciebie szereg ciekawszych gier.

Michał "Krooger" Cichy







Auto Modellista — Ocena: **4+**

Capcom / Cenega

Wersja PL	Wyścigi	GBA
Multiplayer	Cena: 219,90 zł	PS2
Wykorzystuje: Dual Shock2, Memory Card, Wide Screen		DC
		Xbox

5 Grafika	4 Dźwięk	4- Frajda

Duża ilość fur, doskonała grafika. Powinieneś tę grę co najmniej zobaczyć...

Mała ilość tras, mankamenty natury technicznej...

Capcom zaatakował z wielką pompą. Trochę chłopakom to nie wyszło, ale ja mimo wszystko czekam na drugą część gry

GUNGRAVE







To, dlaczego musisz zabić tych wszystkich ludzi, nie ma tak naprawdę większego znaczenia. W grze tego typu historia jest istotna o tyle, że na liście płac pojawiają się także autorzy scenariusza. Wszystko sprowadza się tutaj do dwóch podstawowych rzeczy – szybkostrzelnych giwer i trumny, którą Grave nosi na plecach.

Istotą GUNGRAVE jest rzeźnia – pistoletami zabijasz tych stojących dalej, trumną tłuczesz zaś tych, którym udało się do ciebie podejść. Autorzy oferują sześć – trochę to mało, trudno się z tym nie zgodzić – poziomów, podczas przemierzania których przyjdzie ci posłać do grobu kilka milionów bardzo złych ludzi. Warto wiedzieć, że jest to gra wyraźnie faworyzująca tych, którzy nie lubią zdejmować palca ze spustu na zbyt długo. Jeżeli bowiem Grave będzie przez cały czas coś niszczył – tzn. pruł do wszystkiego, co się rusza, a także do beczek z benzyną i innych wybuchających rzeczy – to jego miernik energii, niezbędnej do wykonywania bardziej złożonych kombosów, będzie się napełniał. Toteż w praktyce sesja z GUNGRAVE polega na tym, że przemierzając kolejne poziomy, pozostawiasz po sobie w zasadzie pas spalonej ziemi.

Trzeba przyznać, że GUNGRAVE potrafi przykuć do monitora. Poziomy są długie, a na nudę nie można narzekać. Wrogowie zjawiają się ze wszystkich stron, strzelają z najdziwniejszych giwer, co jakiś czas zobaczysz też wykręcanych bossów, wokoło których wszystko wybucha, a trup ściele się gęsto. Chociaż wspominany już DEVIL MAY CRY jest od przygód Grave'a zdecydowanie lepszy pod wieloma względami, to i tutaj zdarzają się momenty, kiedy po prostu nie może być lepiej. GUNGRAVE to, poza kilkoma godzinami kwintesencji masakry, także bardzo fajnie zrealizowane przerywniki filmowe, big-bandowa muzyka i... to w zasadzie wszystko. Tym samym przechodzę do największej wady tej gry – jest ona zdecydowanie za krótka jak na ponad 200 wydanych PLN-ów. Kiedy już bowiem w glorii i chwale ukończysz kampanię i zabijesz wszystkich, to raczej wątpię, że będziesz miał ochotę kiedykolwiek do tej gry wracać. Jak zostało bowiem powiedziane, GUNGRAVE to świetna zabawa. Ale raczej jednorazowa.

Zdecydowanie polecam ją jednak wszystkim tym, którzy poszukują krwawej zabawy na kilka godzin. Zaletą GUNGRAVE jest przede wszystkim fakt, że ta gra absolutnie niczego od użytkownika (poza strzelaniem) nie wymaga – wstępna konfiguracja programu jest w zasadzie zbędna, nie trzeba kojarzyć żadnych faktów, nie trzeba nawet odnajdywać drogi do wyjścia z poziomu, jako że zawsze jest tylko jedna. I niestety, jest to jednocześnie duży minus zabawy, gdyż przez to nudzi się ona dość szybko. Wtedy zaczyna się dostrzegać tak naprawdę nieistotne, ale jednak obecne, niedoróbki – a to, że Grave porusza się trochę sztywno, a to że system kolizji obiektów nie zawsze działa bezbłędnie...

Ale musisz wiedzieć jedno – te wszystkie wady, o których napisałem przed chwilą, mogą tak naprawdę nie mieć żadnego znaczenia. Jeżeli bowiem potrafisz bez reszty poświęcić się strzelaniu do różnych osób i jest to w zasadzie twoje ulubione zajęcie, to tutaj poczujesz się jak w siódmym niebie. Kto wie, jeżeli nie znudzi cię pierwszy tysiąc ofiar, to może nawet będziesz miał ochotę zagrać w GUNGRAVE jeszcze raz? I to na ekstremalnym poziomie trudności? Tym niemniej jednak – przed ewentualnym kupnem lepiej przetestuj tę grę. Sprawdzić na pewno nie zaszkodzi.

Maciej „Mamut" Ogiński





GunGrave — Ocena: **4+**

Sega / Ultima

Wersja PL	Strzelanina	GBA
Multiplayer	Cena: 209,00 zł	PS2
Wykorzystuje: 1 unit memory card, vibration		DC
		Xbox
5- Grafika	4+ Dźwięk	4 Frajda

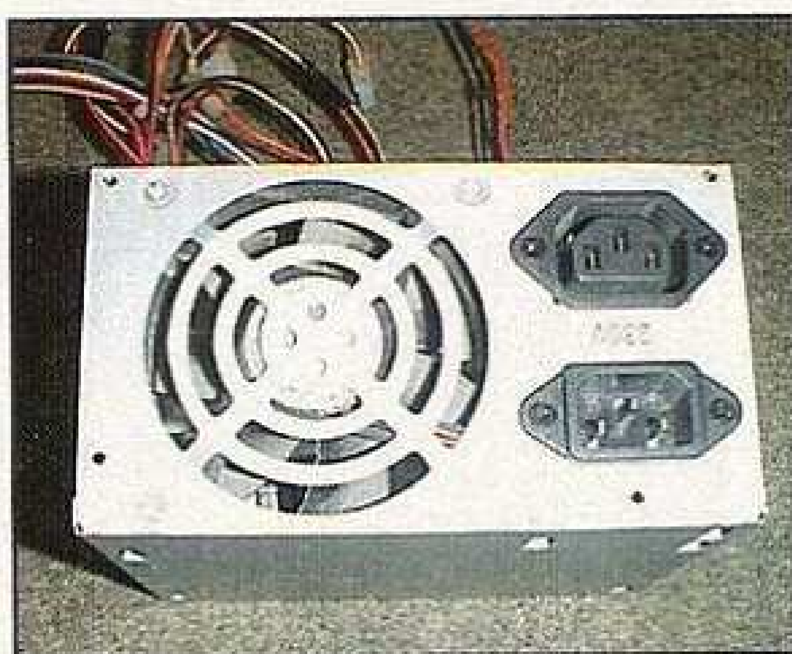
(+) Ponury żniwiarz w roli głównej, ciekawy klimat, dynamiczna rozgrywka

(–) Trochę za krótka, no i może szybko się znudzić, niewiele innowacji

Rzeź i masakra! Stosy trupów i gigantyczne wybuchy! Główny bohater uzbrojony w dwie szybkostrzelne giwery i trumnę!

Nowe szaty starego PC cz.2

Twój komputer wygląda już całkiem niesamowicie i z powodzeniem może konkurować z marsjańskim latającym talerzem. Czy jednak nie zapomniałeś o zapewnieniu odpowiednich warunków pracy całej elektronice znajdującej się wewnątrz?



Widoczny z tyłu obudowy wentylator wspomaga chłodzenie zasilacza. Niestety, ponieważ zasilacz przypomina pancerną puszkę, reszta komponentów niewiele na tym korzysta...



Pozostałe elementy komputera muszą się więc zadowolić „wentylacją grawitacyjną". Do wentylacji przewidziano w najlepszym wypadku liczne otwory w obudowie



Jeśli nie chcesz wydawać zbyt wiele pieniędzy, możesz wyposażyć swoją obudowę w dodatkowe otwory wentylacyjne. Na zdjęciu widzisz jedną z propozycji...



Zanim złapiesz za wiertarkę i zaczniesz pruć metal, rozplanuj w sensowny sposób rozmieszczenie otworów. Sprawdź, które podzespoły wydzielają najwięcej ciepła

Z poprzedniej części artykułu dowiedziałeś się sporo o zmianie wyglądu peceta. Wewnątrz zamontowaliśmy – między innymi – zielony neon, dzięki któremu przez szybę znajdującą się po lewej stronie obudowy będzie wydobywała się niesamowita poświata. Ponadto w środku, na tym samym panelu, na którym znajduje się przezroczysta płyta plexi, umieściliśmy świecący na niebiesko wentylator. Całość prezentuje się najlepiej oczywiście przy zgaszonym świetle, a neony mogą ci służyć jako... lampka nocna. Przypomnijmy jeszcze tylko, że do zamontowania w komputerze „okna" z plexi potrzebujesz wyrzynarki, szablonu, odpowiedniego kleju oraz uszczelki, a także... kogoś doświadczonego do pomocy.

Po tych wszystkich przeróbkach twój pecet może poszczycić się już rewelacyjnym wyglądem. Teraz nadszedł czas, aby zapewnić mu odpowiednie chłodzenie obudowy, a dokładniej – jej wnętrza.

Jak schłodzić komputer?

Planując system chłodzenia, musisz się przede wszystkim zastanowić, jakie rozwiązania zastosujesz. Najprostszym i najbardziej oczywistym sposobem będzie dorzucenie dodatkowych wentylatorów wewnątrz obudowy – musisz jednak pamiętać, aby je odpowiednio rozmieścić. Jak to zrobić? Odpowiedź tkwi przede wszystkim w fizyce. Na początku zastanów się, co bardziej ci się opłaci: zasysanie czy wydmuchiwanie powietrza (które jest głównym czynnikiem chłodzącym elementy komputera). Z jednej strony musisz zadbać o dostarczenie świeżego powietrza z zewnątrz, z drugiej umożliwić usunięcie tego już nagrzanego.

Standardowo wewnątrz peceta jest przynajmniej 5 komponentów, które się dość silnie nagrzewają. Są to: dysk twardy (zwłaszcza ten szybki), nowoczesna karta graficzna, nagrywarka CD, procesor oraz oczywiście zasilacz. Dwa ostatnie elementy posiadają własne wentylatory, jednak tylko w zasilaczu ciepło jest mechanicznie usuwane na zewnątrz. W pozostałej części obudowy ruch powietrza odbywa się w sposób wymuszony zasadami fizyki – chłodne powietrze dostaje się do środka na dole, ogrzewa wewnątrz i ulatuje ku górze. Taki system może być nieskuteczny i czasem warto go wspomóc poprzez dodanie na dole obudowy wentylatora tłoczącego świeże powietrze, lub – u góry – wypychającego zużyte. Ilość nowych wentylatorów też wymaga rozważenia. Po pierwsze, do wydajnego chłodzenia nie jest wcale potrzebna duża ilość wentylatorów. Co więcej, zbyt wielka ich liczba tylko zwiększy hałas.

Zmodyfikowana przez nas obudowa została wyposażona w dodatkowy wentylator o wymiarach 120 x 120 mm oraz w Neon LED Fan o wymiarach 80 x 80 mm. Ten pierwszy kupisz w większości sklepów z częściami do peceta, drugi – w sklepie z elementami do tuningu. Ponadto zamontowaliśmy kolejny wentylator (też 120 mm), mający za zadanie wydmuchiwanie powietrza z wnętrza obudowy. Jeśli w twoim kompie dysk twardy zajmuje kieszeń 3,25", a masz wolne duże kieszenie, możesz tam przenieść napędy. Małe kieszenie można rozmontować, a w ich miejscu możesz założyć np. dodatkowy wentylator chłodzący napędy lub wymuszający obieg powietrza.



Standardowe wentylatory nie są zbyt drogie. Dodatkowo pasują do większości obudów oraz gniazd zasilających na płycie głównej!

Ciszej!

Niestety, chłodzenie powietrzem wiąże się z jedną ważną kwestią – sporym hałasem. W przypadku najnowszych procesorów oraz komponentów, które się nadmiernie grzeją, korzystasz z wysokoobrotowych, wydajnych, ale głośnych wentylatorów. Jeśli chcesz uniknąć hałasu, będziesz zmuszony wymyślić alternatywną metodę chłodzenia albo wyciszenia peceta. Możesz więc ograniczyć ilość wiatraczków (czyli nie dodawać nowych), w zamian wykonując dodatkowe otwory wentylacyjne, albo sprawić, aby głośne komponenty stały się cichsze...

Ciekawym przykładem może być dysk twardy i napęd CDRW. Urządzenia te są same z siebie dość ciche, ale wytwarzane przez nie wibracje przenoszą się na obudowę, powodując hałas. Niektóre firmy produkujące dyski twarde oferują programy służące do wyciszania twardzieli... kosztem czasu dostępu (szybkości dysku). Jeśli takie rozwiązanie ci nie odpowiada, możesz skorzystać z kilku gumowych podkładek. Umieść je w ten sposób, aby ścianki dysku nie stykały się bezpośrednio z obudową peceta. Podobne podkładki załóż na śruby mocujące. Uważaj tylko na mocno grzejące się dyski, gdyż guma też jest izolatorem termicznym i sprzęt może się przegrzać...

Na tym kończymy drugą część naszego poradnika. Mamy nadzieję, że podane tu informacje pomogą ci wykonać nie tylko elegancką, ale i praktyczną obudowę dla twojego komputera. A za miesiąc pokażemy zestaw, który stworzyliśmy i który będziesz mógł wygrać...

Marcin Fischer



Dobrym pomysłem na zwiększenie chłodzenia może się okazać umieszczenie na dole, z przodu obudowy, dodatkowego wentylatora...

Akcesoria do tuningu komputera dostarczyła firma 4MAX, ul. Zagrody 22, Katowice, tel. 0-#-32 202-53-01

Technologia Flash w ciągu kilku ostatnich lat podbiła świat stron WWW. Łącząc prostotę obsługi i ogromne możliwości, stała się jedną z najchętniej wykorzystywanych metod uatrakcyjniania wyglądu witryn...

Flash: za i przeciw

Oprawa graficzna portali i innych witryn często decyduje o ich popularności. Brak umiejętności posługiwania się opcjami graficznymi niektórych z nas przyprawia o ból głowy. Z pomocą przychodzi Flash – program umożliwiający tworzenie grafiki i animacji w obrazie wektorowym. Cechami wyróżniającymi ten obraz są: brak z góry określonej palety barw oraz rozmiarów poszczególnych elementów.

Wachlarz zastosowań Flasha nie ogranicza się tylko i wyłącznie do spraw związanych z powstawaniem witryn. Obejmuje również wiele innych opcji, z którymi za moment będziesz mógł się zapoznać.

Dlaczego Flash?

Za pomocą tego programu jesteś w stanie tworzyć interaktywne animacje zawierające grafikę, dźwięk oraz elementy wpływające na to, co dzieje się na ekranie. Co to znaczy „interaktywne"? Podczas oglądania animacji to ty kierujesz jej przebiegiem. Na czym to polega? Do animacji możesz:

– wprowadzać informacje do pola tekstowego

– zarządzać animacją poprzez wydanie komendy z klawiatury (wciśnięcie odpowiedniego przycisku)

– klikać myszą

– najechać kursorem na określony obszar.

Kolejnym składnikiem, o którym wspominałam wcześniej, wykorzystywanym przede wszystkim przy tworzeniu gier, jest dźwięk. Czy wyobrażasz sobie niemą grę? Flash umożliwia odtwarzanie plików muzycznych w formacie MP3, WAV oraz AIFF (Macintosh). Wielkim atutem plików *.swf (jest to rozszerzenie oznaczające, że plik został już wyeksportowany ze źródła na postać wynikową, gotową do obejrzenia) jest ich wielkość. Banery wykonane za pomocą tego programu najczęściej zajmują zaledwie kilka Kb, co sprawia, że witryna wgrywa się bardzo szybko.

Wybrane książki o Flashu

- **„Flash MX od podstaw", Brian Underdahl 144 strony, cena 19 zł**
- **„Flash 5 w praktyce", Daniel Bargiel 352 strony, cena 45 zł**
- **„Flash 5. Sztuka tworzenia", Derek Frankiln, Brooks Patton 544 strony, cena 65 zł**
- **„Flash 5 f/x", Bill Sanders 372 strony, cena 42 zł**
- **„Flash 5. Biblia", R. Reinhardt, J.W. Lentz 1200 stron, cena 125 zł**



ActionScript

Posługując się pojęciem „interaktywności", nie można pominąć wewnętrznego języka Flasha. Mowa w tym miejscu o ActionScript. Dzięki niemu jesteś w stanie pisać skrypty. W ich skład wchodzą funkcje oraz akcje. Są to polecenia pomagające w przechwytywaniu zdarzeń zachodzących między u-żytkownikiem a animacją wyświetlaną na ekranie monitora. Przypisując akcję danemu elementowi, masz do dyspozycji dwa warianty. Za pomocą pierwszego możesz wpisywać akcje własnoręcznie (tryb eksperta – Expert Mode). Osoby, które wcześniej miały styczność z językiem C lub C++, z pewnością znajdą tutaj pewne podobieństwa. Opcję tę polecam jednak bardziej zaawansowanym użytkownikom. Nie znając dobrze składni języka, łatwo popełnić błąd, który odbije się później na poprawnym działaniu całej animacji. O wiele przyjemniejszą formę oferuje tryb normalny – Normal Mode, w którym wybierasz z okna akcji interesującą cię w danej chwili procedurę. Zyskujesz wtedy pewność, że skrypt, jakim się posługujesz, działa poprawnie.

Budowa ActionScriptu posiada wiele elementów znajomych programistom. Jednym z nich są zmienne przechowujące określone wcześniej dane. Jako proste zastosowanie wewnętrznego języka Flasha mogę podać menu, które wielu webmasterów wykorzystuje na niekomercyjnych stronach WWW.

Warstwy

Ten element jest jednym z największych atutów wszystkich profesjonalnych programów graficznych, jakie ukazały się ostatnimi laty na rynku, i dlatego został wykorzystany przez programistów Flasha. Warstwy najłatwiej jest porównać do przezroczystych, papierowych kartek, które przy tworzeniu poszczególnych części animacji nakładane są kolejno na siebie. Wszystkie elementy położone wyżej przysłaniają to, co znajduje się pod nimi. Dzięki zastosowaniu warstw możesz być pewien, że nie popsujesz wcześniej utworzonych detali. Jeśli popełnisz pomyłkę, z łatwością usuwasz tylko tę część, na której zrobiłeś błąd, resztę pozostawiając w nienaruszonym stanie.

Bardzo ciekawą formą warstw są maski, służące do tworzenia efektów specjalnych. Zachęcam w tym miejscu do zajrzenia do kursu, w którym stworzymy wspólnie baner reklamowy do strony WWW. Postaram się tam przystępnie opisać zastosowanie masek w celu udoskonalenia animacji.

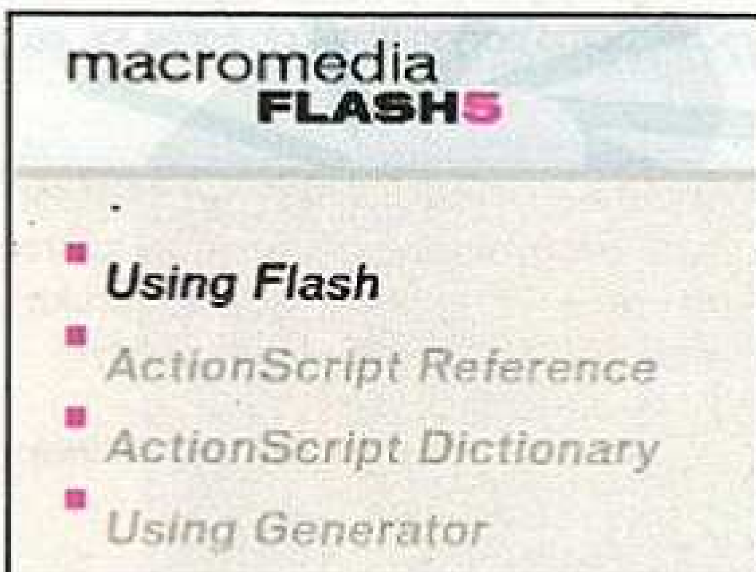
Publikacja animacji

Aby animacje były udostępnione na stronach, należy sprowadzić je do formatu SWF. Nie jest to jedyny format udostępniony przez program. Wyeksportowane obrazki mogą przyjąć takie rozszerzenia jak: JPG, GIF czy MOV (dla programu QuickTime). Użytkownik ma również wiele rozmaitych możliwości optymalizacji animacji. Głównym celem optymalizacji jest zmniejszenie wielkości pliku poprzez np:

– wykorzystywanie plików MP3 (które, jak wiadomo, są mocno skompresowane)



Macromedia Flash to potężne narzędzie, jednak aby uzyskać dobre efekty, trzeba się sporo nauczyć...



W poznawaniu tajników programu pomoże ci dosyć rozbudowany i przystępnie napisany plik Pomocy

– używanie warstw
– ograniczenie liczby krojów czcionek.

To tylko niektóre z możliwości pozwalających zaoszczędzić (jakże ważne) miejsce na dysku.

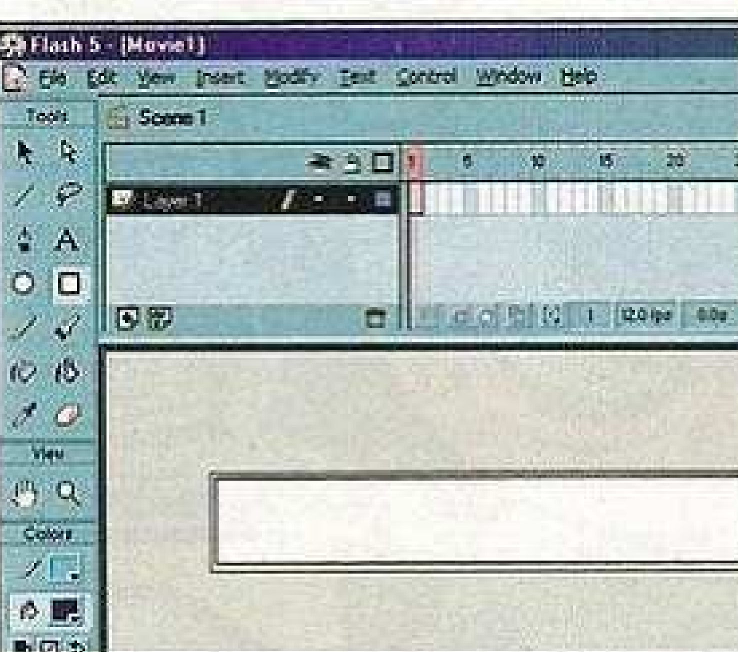
Zastosowania

Na stronach WWW coraz więcej osób zamieszcza efektowne loga. To właśnie one są często tym elementem, który jako pierwszy rzuca się w oczy po wgraniu się witryny do przeglądarki. Myślę, że loga wykonane we Flashu są bardzo dobrym rozwiązaniem, które urozmaici internautom przeglądanie przygotowanej przez ciebie witryny. Estetyka loga, znajdującego się na stronie głównej, polega na tym, aby nie wyróżniało się ono zbytnio spośród reszty oprawy graficznej. Tak jak i baner, nie może być też zbyt duże. To zawartość merytoryczna witryny jest istotna, a grafika ma za zadanie jedynie przyciągnąć uwagę oraz umilić czas przebywania na stronie (chyba, że robisz stronkę o grafice bądź popisowy homepage ukazujący twoje możliwości artystyczne).

Jeżeli chodzi o menu wykonane za pomocą Flasha, jest ono dobrym rozwiązaniem, choć istnieje o wiele więcej technik pozwalających osiągnąć co najmniej takiej samej jakości wykonania. Pierwszą niedogodnością jest to, iż po najechaniu na link menu (przycisk) na pasku stanu nic się nie wyświetla. Nie jesteś w stanie sprawdzić, do jakiego miejsca w Sieci prowadzi ów link, gdyż przeglądarka traktuje przycisk jako obiekt graficzny i nie wyróżnia go. Problem występuje również przy zapisywaniu stron na dysk. Sądzę więc, że na komercyjnych portalach menu flashowe nie spełni swojej roli. Na potrzeby „domowe" będzie natomiast wystarczające.

Dzięki Flashowi wiele osób tworzy animowane historyjki, będące po prostu interaktywnymi filmikami, w których możesz decydować o przebiegu akcji. Filmy cieszą się ogromną popularnością wśród internautów, również z uwagi na ułatwioną „ściągalność" (gdyż pliki są małe i można je bez trudu ściągnąć nawet za pomocą połączenia modemowego). A czy znasz kogoś, kto wysyłał kartki elektroniczne poprzez Internet? One również często są tworzone za pomocą Flasha i wyglądają bardzo ładnie! Zastanów się, może dasz radę samodzielnie przygotować taką kartkę dla swojej dziewczyny/chłopaka? :-). W końcu Walentynki tuż, tuż...

Oczywiście zdania i opinie na temat Flasha są podzielone. Jedni twierdzą, że jest on technologią przyszłości, inni uważają, że zagraża globalnej Sieci. Co jest prawdą, osądzisz sam poprzez bliższe zapoznanie się ze środowiskiem programistycznym i wykonanie kilku animacji.



1. Na początku musisz określić wielkość swojego projektu oraz stworzyć prostokąt o większych rozmiarach

Help

Co? Jak? Gdzie? Hmm... Informacje w dzisiejszych czasach możesz znaleźć naprawdę wszędzie. Internet jest niezmierzony, dyski kolegów pełne kursów, których nawet jeszcze nie przeglądali, a księgarnie internetowe zapchane po brzegi specjalistycznymi książkami. Ale po co daleko szukać? Wciśnij przycisk F1.

Tak, to wystarczy na początek. Znajdujesz się w tym momencie w Pomocy programu Flash. Co prawda, nie spotkałam się jeszcze z polskim tłumaczeniem tych plików, ale myślę, że nie powinieneś mieć większych kłopotów z wykonywaniem zamieszczonych tam ćwiczeń (English Translator w ruch?). Do wglądu są oprócz tego lekcje, w których znajdziesz ładnie zilustrowane ćwiczenia pomagające zagłębić się w świat animacji. Polecam zapoznać się z literaturą Helionu, jednego z najlepszych wydawnictw informatycznych, które udostępnia między innymi książki wymienione w tabelce obok.

Niektóre z książek poświęcone są tylko i wyłącznie np. językowi ActionScript, inne omawiają obsługę programu oraz udostępniają zbiory ćwiczeń. Wybór jest naprawdę duży i jeżeli pragniesz poszerzyć wiedzę o wiele praktycznych umiejętności, zachęcam serdecznie do lektury!

Krótki kurs: robimy baner

Tak jak wspominałam wcześniej, zajmiemy się teraz stworzeniem prostego banera reklamowego, którego zadaniem będzie wyświetlanie adresu strony.

1) Pracę, jak zawsze, rozpoczynasz od uruchomienia aplikacji. Ja korzystam i opieram się na najpopularniejszej na rynku wersji Flash 5.0.

Kliknij kolejno **File/New**, tworząc tym samym nowy plik. Aby ustawić jego wielkość, wejdź do **Modifity/Movie**. Na ekranie pojawi się okienko, w którym ustawiasz szerokość banera w pikselach. W polu „width" wpisz wartość 400, zaś w „height" – 50.

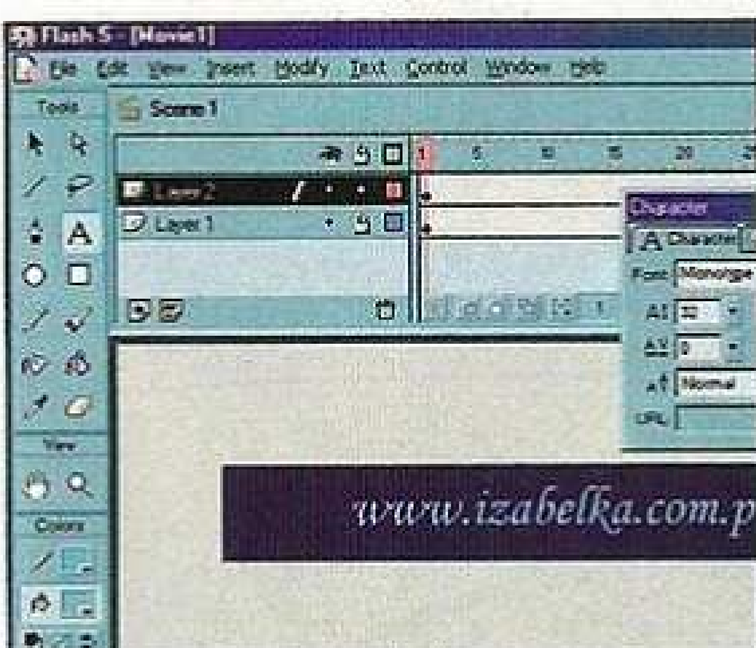
2) W panelu **Tools**, znajdującym się domyślnie po lewej stronie, wybierz kwadrat, po czym ustaw w **Colors** (poniżej) jego kolor i obramowanie (ten element zostawiam już twojej inwencji). Narysuj prostokąt, który nieznacznie wykracza poza pole robocze. Na linii czasu (timeline), znajdującej się powyżej, kliknij na kratkę, nad którą widnieje cyfra 1. Wciśnij klawisz F5 w celu dodania kilkudziesięciu klatek, aż do dojechania do 50. Koło napisu Layer1 znajduje się kłódka. Kliknij na kropce znajdującej się poniżej, aby zabiezpieczyć warstwę przed zmianami.

3) Teraz wybierz kolejno **Insert/Layer**. W opcjach **Tools** zaznacz literkę A.

Najedź na pole animacji i kliknij. Wpisz tekst (np. adres strony www.izabelka.com.pl), który możesz sformatować, posługując się zakładką **Character**. Pamiętaj, że aby sformatować cokolwiek, musisz najpierw zaznaczyć dany element. (Jeżeli nie ma takowej zakładki, wciskasz **Windows/Pannels/Character**).

4) Na osi czasu w części Layer2 klikasz na pierwszą kratkę. Wciskasz prawy przycisk i wybierasz **Create Motion Tween**. Teraz wybierz 50. kratkę i w tym samym menu znajdź **Insert KeyFrame**. W tym momencie powinna ukazać się strzałka, która pokazuje przebieg animacji. Ponownie kliknij na kratkę z nr1.

5) Zaznacz wpisany tekst (w polu Tools powinna być wybrana czarna strzałka nosząca nazwę Arrow Tool). Otwórz zakładkę **Effect** poprzez Windows/Pannels/Effect. Z rozwijanego menu wybierz **Alpha**. Po jej wybraniu ukaże się wartość 100%. Zmień ją na 35%. Kliknij prawy przycisk i wybierz **Copy Frames**. Teraz przejdź do 50. kratki i wklej poleceniem **Paste Frames** (znajduje się w menu pod prawym klawiszem). Teraz wybierz kratkę 25, zaznacza-



2. Później stwórz np. napis reklamowy. Do wyboru masz oczywiście pokaźny zestaw czcionek...



3. Pora na stworzenie animacji. W tym celu użyj opcji Create Motion Tween, zgodnie z opisem w tekście

Słowniczek

■ Baner – najczęściej animacja, która służy na stronie jako reklama innego serwisu lub zachęca do wzięcia udziału w jakimś konkursie (zwykle odsyła pod określony adres URL).

■ Bitmapa – obrazek, który został zapisany na komputerze, zawierający dowolny rysunek, fotografię itp.

■ Funkcja – jest to procedura wykonująca konkretne działanie, np: pobieranie wartości i wyświetlenie jej na ekranie użytkownika

■ Warstwa – tworząc klip, jego poszczególne elementy umieszczasz właśnie na warstwach. Możesz je porównać do przezroczystych „szyb". Użycie warstw ułatwia pracę i pozwala na niezależną kontrolę elementów animacji.

■ Zdarzenia – są to działania użytkowanika, prowadzące do otrzymania określonego efektu, np: kliknięcie myszą czy najechanie kursorem na dany element powoduje odtworzenie dźwięku czy np. zmianę strony WWW.

■ Źródło – plik o rozszerzeniu FLA, w którym zapisywane są poszczególne części animacji. W źródle tworzysz całokształt animacji, dopiero później publikując je na plik wynikowy (czyli ten, który zostanie użyty na np: stronie WWW).

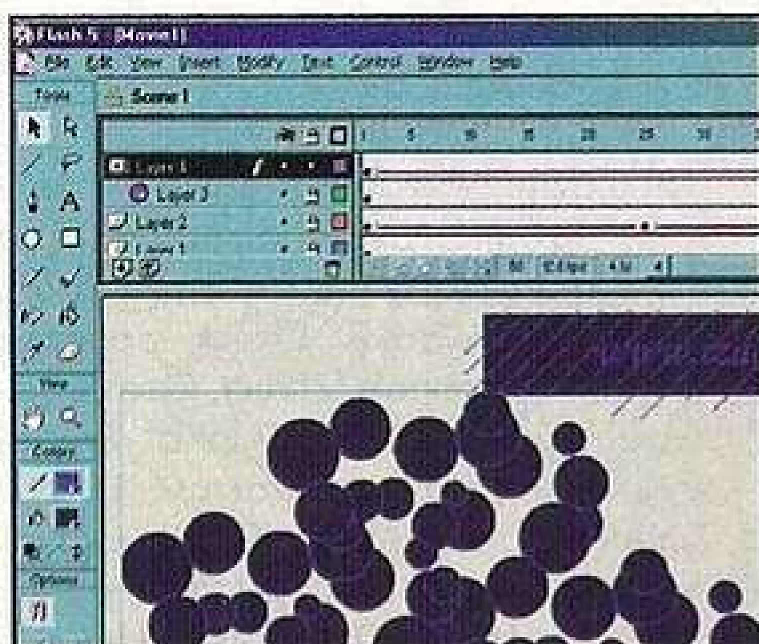
jąc ją prawym klawiszem i powtarzając poprzednią czynność, czyli wklejając zawartość kopiowanej wcześniej klatki. Wartość Alpha w zakładce Effect ustaw na maksymalną, czyli 100%. Częściowy efekt możesz już obejrzeć poprzez wciśnięcie klawisza Enter.

6) Czas na wykorzystanie masek. Najpierw zabiezpiecz kłódką Layer2 i stwórz dwa nowe Layery (jeżeli nie pamiętasz, jak się to robiło, cofnij się troszeczkę). Kliknij prawym przyciskiem na Layerze znajdującym się wyżej i wybierz opcję Mask. Teraz zaznacz Layer3. Na całym polu roboczym umieść linie nachylone pod kątem 45 stopni. Wykorzystujesz do tego narzędzie **Line Tool** oraz klawisz **Shift.** Po przytrzymaniu go będziesz w stanie narysować dokładnie nachylone względem siebie linie. Oczywiście narysuj kilka linii, a później je skopiuj. W tym celu posłuż się narzędziem **Subselect Tool.** Wybierz je i zaznacz element. Aby zmienić kształt linii oraz ich barwę, należy je zaznaczyć narzędziem **Arrow Tool**, po czym skorzystać z zakładki **Stroke (Window/Panels/Stroke).**

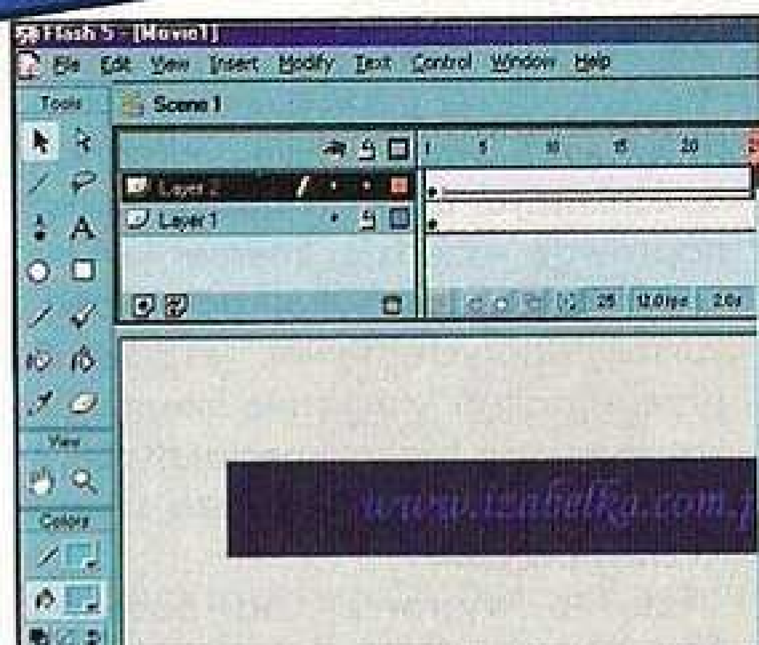
7) Zabezpiecz warstwę trzecią (czyli Layer3) i kliknij na Layer4. Wybierz narzędzie **Oval Tool** i z jego pomocą narysuj w prawym górnym rogu kilkanaście kółek, które się częściowo pokrywają. Chodzi o uzyskanie ciekawego kształtu. Wszystko jedno, jaki one będą miały kolor, gdyż sam się niedługo przekonasz, że nie odegra to większej roli podczas przebiegu animacji.

8) Teraz w pierwszej kratce Layer4 kliknij prawym przyciskiem i wybierz tak jak poprzednio **Create Motion Tween.** Uaktywnij kratkę 50 i wybierz **Insert Keyframe** (prawy przycisk, of course :-)).

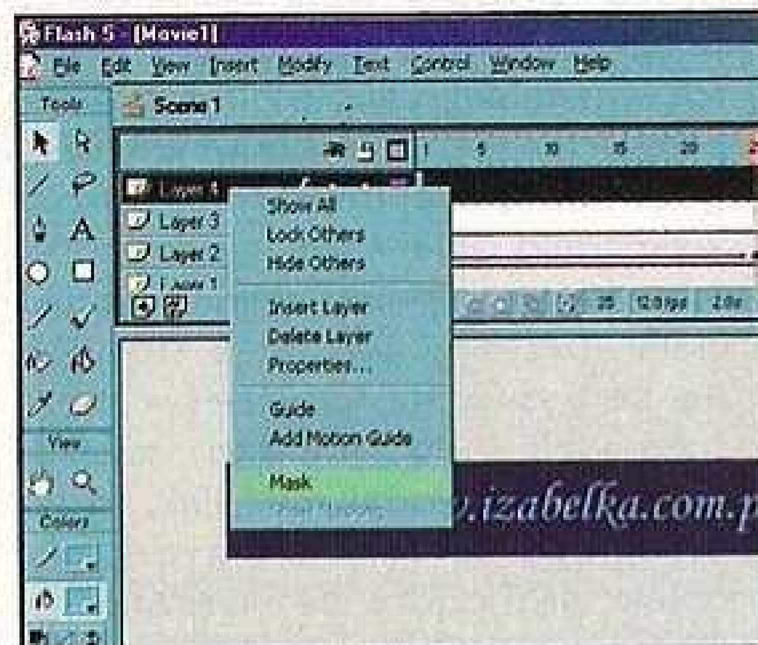
9) W tym momencie znajdujesz się blisko celu. Wystarczy teraz kształt złożony z kółek przenieść z prawego górnego rogu za obszarem roboczym za lewy dolny róg animacji. (pamiętaj



Już prawie koniec pracy! Jeszcze tylko kilka ruchów myszką i kilka kliknięć, i animacja będzie gotowa!



4. Teraz możesz już zająć się efektami specjalnymi – w naszym przykładzie napis wyłania się z tła...



5. Nasz pojawiający się napis wzbogacimy poruszającymi się kółkami. Aby je stworzyć, musisz najpierw przygotować odpowiednie maski. Samo narysowanie okręgów, jak się domyślasz, będzie już bułką z masłem...

o narzędziu Arrow Tool, ponieważ inaczej nie przeniesiesz obiektu).

10) Złap za Layer2 (z tekstem) i przenieś go ponad wszystkie inne (tak, aby znajdował się najwyżej). Teraz naciśnij **Ctrl+Enter.** I jak? Jeżeli ładnie i starannie dobrałeś kolory, efekt powinien być zadowalający.

11) Aby zapisać plik źródłowy, kliknij **File/Save** i wybierz miejsce na dysku, w którym chciałbyś, aby plik się znalazł.

I to już koniec naszego spotkania. Zdobyłeś sporo nowych informacji na temat całego środowiska programistycznego Flash, umiesz już obsługiwać program, poznałeś jego zastosowanie i wiesz gdzie szukać dalszych informacji. Miłej pracy!

Izabela „Izabelka" Stokłosa

www.izabelka.com.pl

A oto gotowy baner wykonany przez autorkę tego artykułu

TYM PÓŁMINUTOWYM FILMEM WE „FLASH'U" ZAMIERZAM POBIĆ SUKCES „SHREK'A"

Flash: jak to robią zawodowcy

Efekty, które można uzyskać przy wykorzystaniu Flasha, potrafią zaskoczyć nawet najbardziej doświadczonych internautów. Poniżej prezentujemy kilka przykładów doskonałego wykorzystania możliwości tej techniki. Prezentowane strony zostały wykonane przez zawodowców, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, abyś i ty – po nabraniu wprawy – był w stanie uzyskać podobne efekty. Dla tych, którzy odważą się zaprezentować publicznie swoje dzieła, mamy niespodziankę – specjalny konkurs z przydatnymi nagrodami. Tak więc zachęcamy do lektury i... zmierzenia się z Flashem!

KONKURS: FLASH? TO PROSTE!

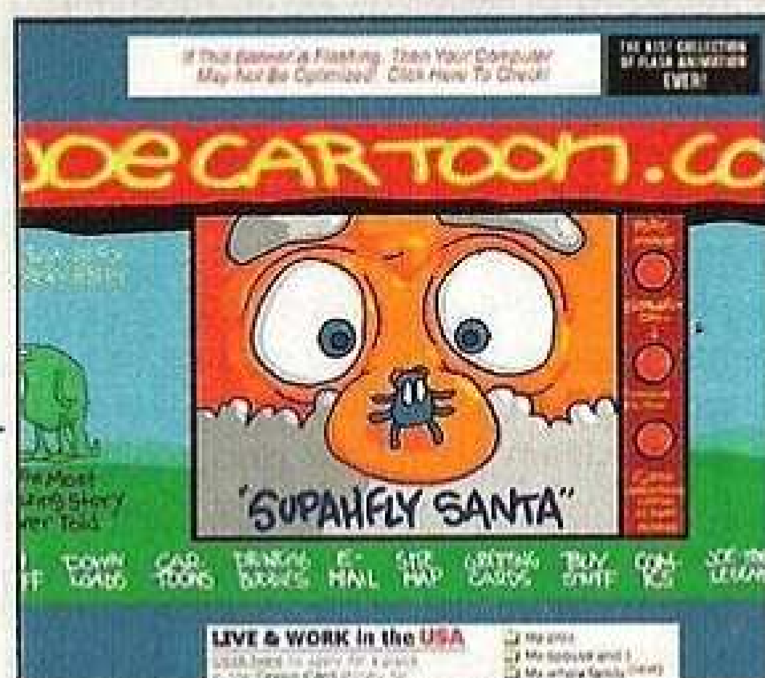
1. Stwórz ciekawą, oryginalną pracę z użyciem technologii Flash (animację, minigrę, baner itp.)
2. Plik z gotowym projektem (*.swf) prześlij na adres e-mailowy: konkursy@click.pl do 10 marca 2003
3. Pięć najlepszych prac zostanie przez nas nagrodzonych książkami o tematyce komputerowej



Strona producenta polskiej edycji popularnego Big Brothera została wykonana w całości we Flashu. Autorzy witryny stworzyli coś na kształt gry przygodowej – aby uzyskać informacje, musisz kliknąć na danej postaci, aby przejść do kolejnych podstron – wskazujesz drzwi itp. Całości dopełnia znany z domu Wielkiego Brata motyw muzyczny oraz... animowane i mówiące postaci. Przy okazji mamy małą zagadkę – kogo ci przypomina facet na górnym zdjęciu po prawej?

Endemol-Neovision
www.endemol-neovision.pl





Joecartoon.com jest znany chyba wszystkim internautom. Witryna stanowi prawdziwą mekkę dla miłośników zakręconego humoru. Znajdziesz tutaj mnóstwo zabawnych (lub nie) filmików oraz minigier. Wszystko oczywiście wykonane z użyciem Flasha.

Jak przystało na stronę pokazującą możliwości tej techniki, również wszystkie elementy nawigacyjne i menu wykorzystują Flash. Gdy tu zajrzysz, zapewne będziesz chciał pobrać wszystkie pliki – to niestety może potrwać długo :)

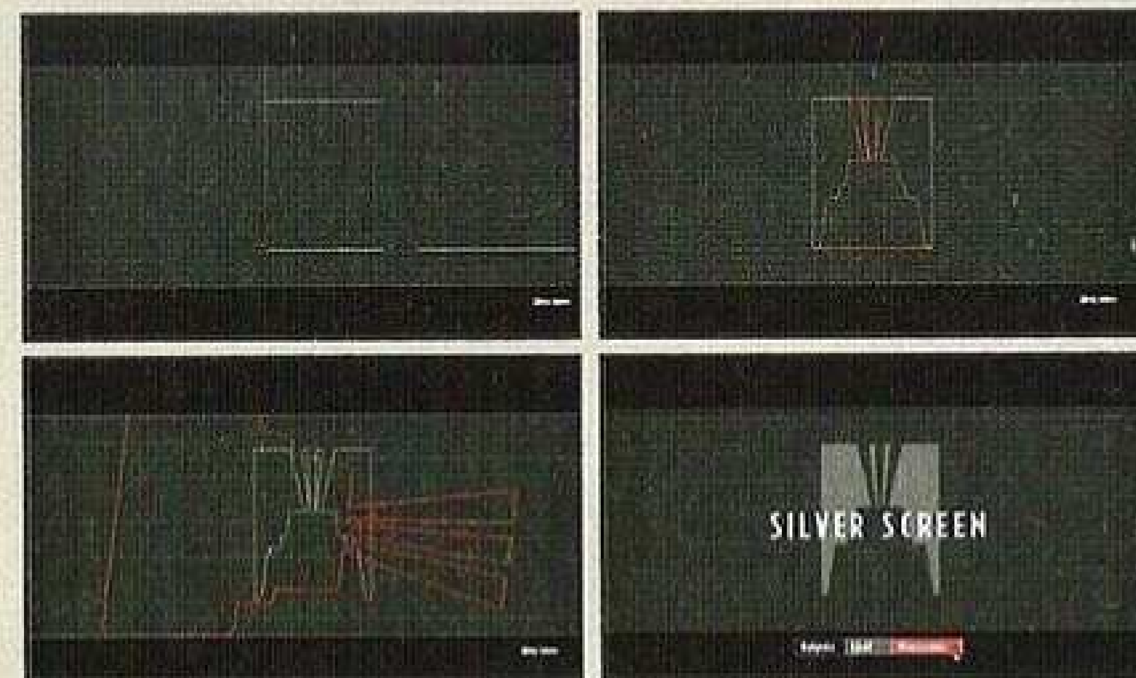
Joe Cartoon
www.joecartoon.com





Na koniec zostawiliśmy sobie stronę sieci kin Silver Screen. Witryna ta została wykonana z trochę mniejszym rozmachem niż opisywane wcześniej, ale i tak można nazwać ją wzorcową. Jeśli chciałbyś mieć na swojej stronie eleganckie intro, a później ciekawe i wygodne menu do nawigacji po serwisie, koniecznie zobacz, jak to zostało tu rozwiązane. Naszym zdaniem brakuje tylko choć odrobiny dźwięku...

Silver Screen
www.silverscreen.pl



Emulacja Super Nintendo

Jeśli zdążyłeś już zerknąć na screeny, to pewnie zastanawiasz się, co mi odbiło, że piszę artykuł o jakimś złomie i starych grach. Możliwe, że przeczytałeś tytuł tekstu i rozbolała cię głowa...

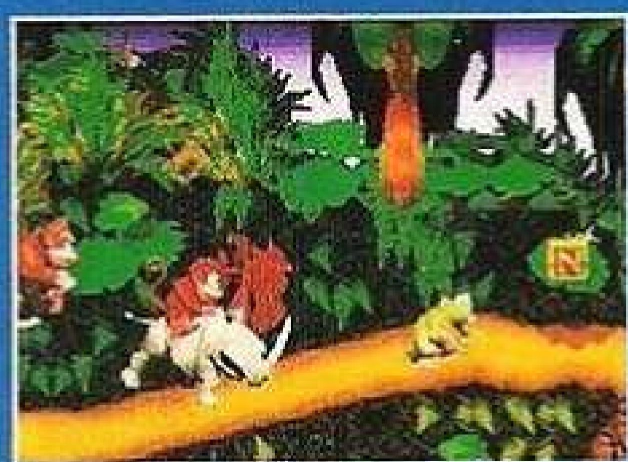
Na pograniczu prawa...

Pewnikiem na usta ciśnie ci się pytanie: „Czy to aby legalne?" Hmmm... Średnio. Na niemal każdej stronie poświęconej emulacji znajdziesz notkę, że romów możesz używać tylko pod warunkiem posiadania oryginalnego nośnika, czyli gry. W innym przypadku powinieneś skasować plik w ciągu 24 godzin. Tyle teorii. Jak sprawa ma się w praktyce, łatwo się domyślić. Cały problem tkwi, podobnie jak z plikami mp3, w prawach autorskich. Prawo prawem, ale w przypadku starszych systemów (np. SNES) oryginalne gry są praktycznie nie do zdobycia. Dlatego też część producentów łaskawie przymyka oko na zjawisko emulacji, a niektórzy wręcz legalizują romy swoich starszych gier. Niestety, firma Nintendo jest dość konserwatywna w tej kwestii. Tu znajdziesz oficjalne stanowisko japońskiego potentata w sprawie romów i emulacji: www. nintendo. com/corp/faqs/legal. html

Z archiwum konesera

■ FINAL FANTASY VI – moim skromnym zdaniem najwspanialsza część wielkiej sagi Square. Prawdziwa perełka! O fabule nawet nie chcę wspominać, bo nijak nie da się jej ująć w jednym zdaniu. Natomiast w jednym słowie jak najbardziej: majstersztyk! Dodaj do tego wyraziście zarysowane, charyzmatyczne postaci, cudowną muzykę (Nobuo Uematsu!) i całą resztę. Ja zakochałem się w tej grze, a z życiorysu wyleciało mi ładnych kilkadziesiąt godzin. Spróbuj, nie pożałujesz!





■ DONKEY KONG COUNTRY – jedna z najlepszych platformówek dostępnych na SNES'a. Dwie małpy przemierzają rozległy świat, obżerają się bananami i nie pozwalają graczowi nudzić się nawet przez chwilkę. Doskonała grafika, zaskakująca różnorodność poziomów, przyjemna muzyczka...

■ INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER – świetna piłeczka od Konami, a zarazem początek słynnej serii, do dziś goszczącej na nowych konsolach. Estetyczna grafika, dynamiczna akcja, komentarz (szczątkowy, ale zawsze!) i... świetny system powtórek (jak na możliwości 16-bitowej konsoli).





■ THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST – klasyczny już mix przygodówki, gry akcji i erpega. Mimo pozornej prostoty scenariusza i niezbyt wyszukanej grafiki, przygody Linka potrafią wciągnąć na długie godziny. Ostatnio ukazała się konwersja tej gry na GBA, a to chyba coś znaczy...

■ SUPER MARIO KART – znowu klasyka i znowu spod ręki Miyamoto. Tym razem Mario, Yoshi, Donkey Kong i reszta ferajny ze stajni Nintendo zasiada za kółkami gokartów. Mimo słabej grafiki, zabawa nadal potrafi przykuć do ekranu – świetny model jazdy i dynamizm robią swoje.



Nie będę owijał w bawełnę – ideą, przyświecającą mi podczas pisania, było zarażenie cię moją pasją. Jest wysoce prawdopodobne, że upadłem na głowę, niemniej jednak spróbuję ;). Jeśli artykuł spotka się z waszą aprobatą, pewnie powstaną jego kolejne części.

Na pierwszy ogień idzie Super Nintendo. Dlaczego? Z kilku powodów. Po pierwsze, jest to bardzo wdzięczna konsola – ogromna biblioteka znakomitych gier, satysfakcjonująca grafika i dźwięk oraz bezproblemowe, stojące na wysokim poziomie emulatory sprawiają, że SNES to idealny obiekt do rozpoczęcia przygody z emulacją. Tyle tytułem wstępu.

Opowieści dziwnej treści

Niebezpiecznie jest spoczywać na laurach, a przemysł elektronicznej rozrywki ma to do siebie, że stojąc w miejscu, można się ostro przejechać (fenomen!). Przekonała się o tym firma Nintendo na początku lat 90., do tej pory wygodnie rozparta w loży lidera. Nie da się jednak ukryć, że pan Hiroshi Yamauchi, prezydent Nintendo, miał powody do zadowolenia: wypuszczona w roku 1983 na japoński rynek 8-bitowa konsola Famicon sprzedawała się niczym świeże bułeczki. Wersja przeznaczona na rynek amerykański, ochrzczona jako NES (Nintendo Entertainment System), wystartowała dwa lata później i zdobyła ogromną popularność, przypieczętowując wielki sukces Nintendo. Zaraz, zaraz... Jaki Famicon? Jaki NES? Hmm... Niewykluczone, że posiadasz tę konsolę, nawet o tym nie wiedząc. Wszak popularny u nas Pegasus był nielicencjonowanym klonem NES'a! Ale dość! Wszak nie NES'a ma dotyczyć dzisiejsza opowiastka. W każdym razie, japońska firma bez problemu wygrała rynkową batalię z 8-bitowym systemem Segi, a strumień gotówki nieprzerwanie znajdował ujście w jej kabzie. Miło, nieprawdaż?

Kłopoty zaczęły się wraz z premierą nowej konsoli Segi. Sprzęcior zwał się Sega Genesis, a możliwościami bił produkt Nintendo na głowę. W tym momencie nawet znakomite gry (szczególnie autorstwa pana Shigeru Miyamoto, twórcy programów z serii MARIO, THE LEGEND OF ZELDA i wielu innych) nie mogły utrzymać sprzedaży NES'a na zadowalającym poziomie. O ile w Japonii, ze względu na zaufanie klientów, Famicon nadal sprzedawał się nieźle, o tyle zbyt w USA poleciał na pysk. Amerykanie masowo przesiadali się na mocniejszą konsolę. Nintendo musiało działać szybko, tym bardziej, że firma przespała moment przejścia na technologię 16-bitową i miała blisko dwa lata opóźnienia względem Segi. Konieczne stało się opracowanie systemu mogącego technologicznie (a więc graficznie i dźwiękowo) konkurować z dzieckiem Segi. I tak pod koniec roku 1991 powstał Super Famicon, który rok później zawędrował do Stanów jako Super NES (SNES) lub po prostu: Super Nintendo. Co tu dużo mówić: Wielkie N odniosło kolejny sukces. Może nie tak spektakularny jak w przypadku NES'a, ale nadal znaczny. Ogromna w tym zasługa świetnych teamów developerskich oraz... kontrowersyjnej polityki Nintendo, zapoczątkowanej jeszcze za czasów NES'a. Otóż jeżeli zespół programistów chciał tworzyć na Nintendo, nie mógł robić gier na konkurencyjne platformy (czyli głównie Genesisa). Mimo tak surowych ograniczeń, Nintendo udało się skupić wokół swojej nowej zabawki grono znakomitych developerów: Rare, Square, Enix i wielu innych. Nie można też



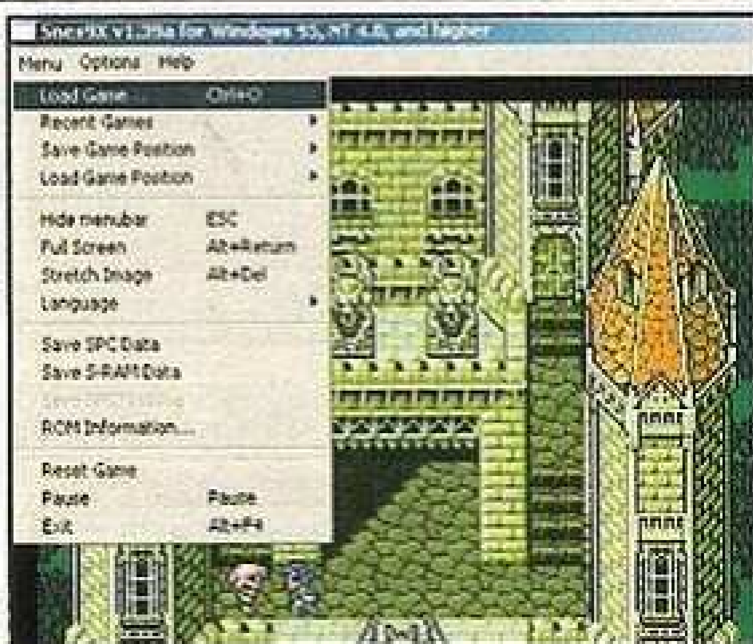


pominąć wspomnianego już etatowego geniusza Nintendo: NOWA ZELDA, F-ZERO, SUPER MARIO KART to tylko kilka gier autorstwa Miyamoto, które napędzały sprzedaż SNES'a. Dzięki temu Nintendo udało się odzyskać pozycję lidera, choć segowski Genesis cały czas deptał SNES'owi po piętach. Co ciekawe, Super Famicon, mimo iż wydany znacznie później niż konsola konkurencji, miał słabszy procesor, co niekorzystnie odbiło się na jakości gier. Zaradzono temu w ciekawy sposób... Mianowicie, montując dodatkowe chipy w cartridge'ach z grami! Nie była to zresztą jedyna wpadka Nintendo, która w pewnym momencie wykopała dołek pod samą sobą, wydając MORTAL KOMBAT w wersji... pozbawionej krwi! Konkurencyjny Genesis oferował tę atrakcję, toteż jego sprzedaż na moment skoczyła w górę. I tak było jeszcze długo: wzloty, upadki, ostra walka rynkowa. W tym czasie Genesis dorobił się napędu CD. Nintendo także miało w planach ten dodatek, jednak do premiery opracowywanego przez Philipsa napędu nigdy nie doszło. Z kolei rozpoczęta współpraca z Sony została zerwana ze względu na liczne nieporozumienia. Sony jednak kontynuowało projekt, w wyniku którego miało powstać... PlayStation! Nachodziła era konsol 32-bitowych, ale to już inna bajka.

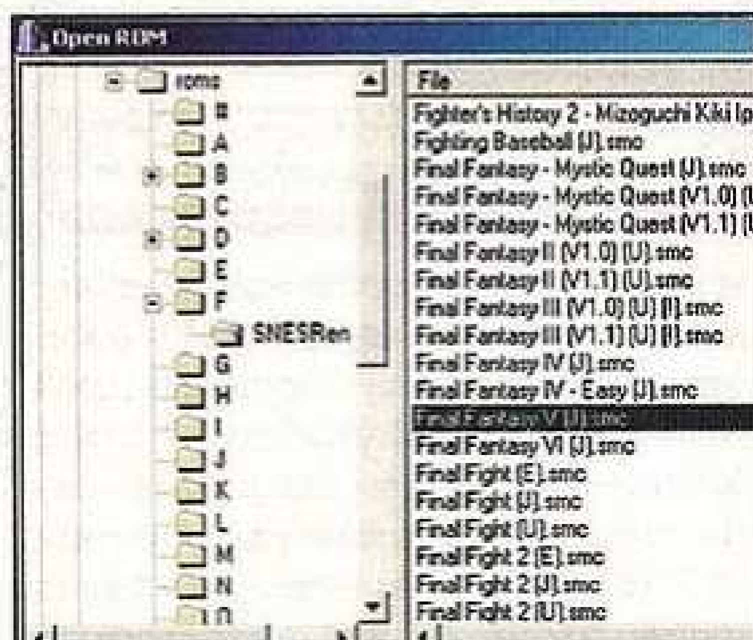
SNES dał się zapamiętać jako konsola bardzo solidna, z niepowtarzalną linią tytułów (jak na Nintendo przystało). Znajdą tu coś dla siebie wielbiciele platformówek, strzelanin oraz... japońskich RPG! Biblioteka gier na tę platformę obejmuje jakieś 700 tytułów (lekko licząc!). Zanim jednak zalogujesz się do Sieci w celu zapolowania na romy, przeczytaj, od jakich pozycji warto zacząć przygodę z SNES'em i jakim programem najwygodniej emulować ten system.

Skąd to pobrać?

- **www.snes9x.com – oficjalna strona emulatora Snes9x**
- **www.zsnes.com – oficjalna strona emulatora Zsnes**
- **emu.makii.pl – najlepszy polski site traktujący o emulacji, a przy okazji spore archiwum gier na SNES'a (i nie tylko), często spolszczonych**
- **www.edgeemu.com – bardzo przyjemna stronka; treści niewiele, ale bogate zasoby growe i bezproblemowy download to jej wielkie atuty**
- **www.emu-russia.km.ru – bardzo przyzwoity serwis prowadzony przez naszych przyjaciół zza wschodniej granicy; jeśli cyrlica ci niemiła, można zmienić język na bardziej swojski... angielski**
- **www.cherryroms.com – kolejny site z romami Super Nintendo**
- **www.emuchina.net – ogromny zbiór oprogramowania (gier) na dziesiątki różnych systemów – od klasycznych 8-bitówców, poprzez Amigę, egzotyczne komputerki (np. MSX) oraz mniej lub bardziej popularne konsole, aż po wszelkie automaty typu arcade, flippery (!) czy... kalkulatory. Niestety, strona często boryka się z problemami natury prawno-technicznej, toteż download jest mocno utrudniony.**



Jedną z zalet Snes9x jest przejrzysty, maksymalnie intuicyjny interfejs. Skrócony tutorial: klikasz Menu i Load Game...



...wybierasz grę i jazda! Podobnie jest w przypadku Zsnes. Oba emulatory obsługują romy spakowane zipem...

Czym emulować?

Emulatorów SNES'a istnieje od groma, jednak na dobrą sprawę warto zainteresować się dwoma: Snes9x i Zsnes. Oba programy cechują się znakomitą kompatybilnością – odpala się na nich jakieś 95% SNES'owych gier (jeśli nie więcej). Problem stwarzają jedynie gry wykorzystujące chip SDD-1: STAR OCEAN i STREET FIGHTER ALPHA 2. Jednak i z nimi można sobie poradzić przy pomocy specjalnych plików ze zdekompresowaną grafiką (w tym wypadku należy użyć Zsnes). Obsługa obu emulatorów jest maksymalnie intuicyjna. Ot, wybierasz komendę Load i jazda! W opcjach wideo można ustalić rozdzielczość ekranu, a także wybrać jeden z filtrów polepszających jakość grafiki (polecam tryb TV). Bardzo ciekawą opcją obu emulatorów jest możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie – bajer bardzo przydatny, zważywszy na fakt, że ogromna większość konsolowych gier pozwala na wykonywanie sejwów jedynie w określonych momentach. Pobawić się można również ustawieniami audio, jednak domyślna konfiguracja jest bardzo przyzwoita. Zajrzyj natomiast do opcji sterowania i zdefiniuj klawisze według własnego uznania. Oba programy obsługują naturalnie pady – jeśli posiadasz taką zabaweczkę, sterowanie może stać się dużo przyjemniejsze. Hmm... To chyba wszystko. Obsługa emu jest banalna, jeśli jednak będziesz miał jakieś wątpliwości, wyczerpujące pliki tekstowe na pewno pomogą rozwiązać problem. Aha, o wymagania sprzętowe nie musisz się martwić: wystarczy P200 i 32MB RAM.

Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

O czym ty do mnie rozmawiasz?

Pisząc niniejszy artykuł, założyłem, że masz choćby blade pojęcie o istnieniu zjawiska emulacji, tym bardziej, że temat staje się ostatnio coraz bardziej popularny. Jeśli jednak rzadko korzystasz z netu, nie czytujesz prasy bądź po prostu urwałeś się z choinki, to służę pomocą. Poniższy słowniczek (tia... raptem dwa hasła ;), choć sklecony naprędce, powinien dać ci ogólne pojęcie, o co w tej zabawie chodzi.

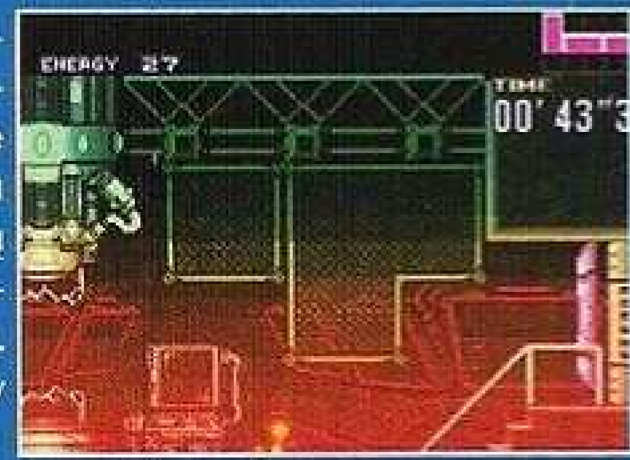
EMULATOR – sprytny program, działający na określonej platformie sprzętowej (np. PC), pozwalający na odpalenie softu przeznaczonego na inny hardware (czyli inne typy komputerów, konsole, automaty etc.). Jak działa takie cudo? Z grubsza rzecz ujmując, cały pic polega na przetłumaczeniu procedur i zasad działania maszyny emulowanej na język platformy docelowej. Koniec końców, zadaniem emulatora jest stworzenie warunków panujących na macierzystym systemie tak, aby odpalny program łyknął ściemę i „myślał", że działa na oryginalnym sprzęcie. Naturalnie cały proces emulacji jest bardzo skomplikowany i żre duże ilości zasobów systemowych (pamięć, czas procesora etc.) Co to oznacza w praktyce? Ano tyle, że emulować dany sprzęt można jedynie na platformie wielokrotnie silniejszej (emulowanie Amigi na ZX Spectrum nie ma racji bytu, ale vice versa – jak najbardziej).

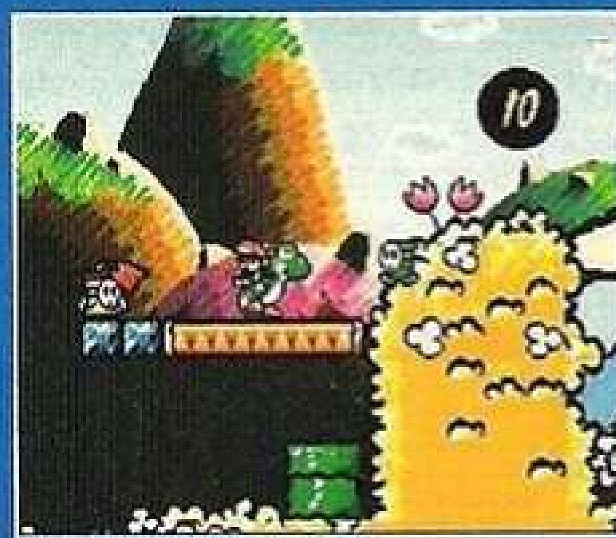
ROM – skrót od „Read Only Memory", natomiat w światku emulacji temin ten oznacza, ni mniej ni więcej, tylko plik z zapisaną grą (lub innym oprogramowaniem, choć to rzadkość ;), który można uruchomić przy użyciu odpowiedniego emulatora. „Skąd się biorą romy?" – zapytasz. Otóż udostępniają je nieliczni zapaleńcy, którzy przy użyciu mniej lub bardziej skomplikowanych elektronicznych zabawek potrafią odczytać zawartość kości pamięci cartridge'a /płyty automatowej i zgrać jej „obraz" do pliku. Ot, cała filozofia. Zainteresowanym polecam zerknąć na stronkę jednego z najsławniejszych „dumperów", Guru: http://unemulated.emuunlim.com



■ CHRONO TRIGGER – nie tykaj tej gry nawet patykiem, jeśli nie masz paru dni wolnego. Kolejny wielki RPG od Square! Niesamowita muzyka, podróże w czasie, przesympatyczni bohaterowie i fabuła zakręcona jak słoik dżemu sprawiają, że gra wciąga jak szambo i trudno się z niej wygrzebać.

■ SUPER METROID – znasz jakiś synonim słowa „klasyka"? Bo chyba zaczynam się powtarzać. W każdym razie pamiętaj, że jest to bardzo zacna platformowa strzelanina z niezłą ścieżką fabularną i paroma ciekawymi rozwiązaniami graficznymi. Prawdziwy hardcore dla miłośników gatunku i nie tylko...





■ YOSHI'S ISLAND – przygody dino Yoshi'ego i bobasa Mariana w bardzo ciekawym ujęciu graficznym. Oprócz wzorowej oprawy, grę cechuje ogromna różnorodność poziomów, zatem o nudzie nie może być mowy. Polecam gorąco, bo spece z Nintendo odwalili tu kawał wzorowej roboty, a szkoda byłoby nie zapoznać się z tytułem tej rangi. Konwersja na GBA dostępna już od jakiegoś czasu.

TOP 5 WWW

To, co ciekawe w Sieci

Luty to wymarzony miesiąc na wyprawę w góry. Poniżej kilka stron, na których znajdziesz wszystko, co każdy turysta wiedzieć powinien.

www.bieszczady.pl

http://tatry.ipx.pl

http://narty.onet.pl

www.extremesport.pl

http://extrema.wp.pl

Co ty wiesz o...?

http://www.kakofonia.pl

Teksty z popularnych seriali i filmów robią furorę. Na ulicach całej Polski słychać odzywki z „Misia", „Psów", „Kilera" i wielu innych modnych produkcji. Jeśli chcesz być na czasie i zabłysnąć w towarzystwie znajomością tego typu cytatów, to zajrzyj koniecznie na przygotowaną przez Bartłomieja Grabowskiego stronę **http://www.kakofonia.pl/**. Znajdziesz tutaj ponad dwa tysiące plików dźwiękowych pochodzących z różnych filmów i seriali zarówno polskich, jak i zagranicznych. Zawartość Kakofonii uzupełniają dźwięki z reklam i niefortunne wypowiedzi polityków.

Strona istnieje od czterech lat i ciągle się rozrasta. Witryna ma bardzo przejrzysty układ i nawigacja po jej zasobach to prawdziwa przyjemność. Wszystkie pliki zostały podzielone na odpowiednie kategorie i dokładnie opisane. Nic dziwnego, że strona zdobyła bardzo wiele nagród i wyróżnień w wielu sieciowych konkursach.

Nowy pulpit

http://www.3dna.net

Jeśli znudziła ci się kolejna tradycyjna tapeta pulpitu i masz ochotę na jakieś urozmaicenie – zajrzyj na stronę **http://www.3dna.net/** i ściągnij sobie trójwymiarowy pulpit. Program zmodyfikuje twój pulpit w ten sposób, że będziesz mógł poruszać się po nim jak w grze 3D – za pomocą strzałek i myszy. Przy tym nie zmienia żadnych właściwości systemu, więc nie ma niebezpieczeństwa, że nagle jakieś programy przestaną działać lub będą wyglądały inaczej. Nowy pulpit można w każdej chwili wyłączyć i powrócić do jego poprzedniego wyglądu. Na stronie znajdziesz dwie wersje programu – pełną i demonstracyjną. Wersje różnią się od siebie tym, że w pełnej jest więcej światów do wyboru, dodatkowo zainstalowano w nim kilka prostych gier oraz dodano możliwość umieszczania na ścianach wirtualnego świata własnych grafik zamiast reklam występujących w wersji demonstracyjnej.

Dzień świętego Walentego

http://walentynki.onet.pl; //walentynki.interia.pl

Od kilku lat coraz popularniejsze staje się uroczyste obchodzenie dnia świętego Walentego – patrona wszystkich zakochanych. Walentynkowy szał nie ominął również Internetu. Wraz ze zbliżaniem się magicznej daty 14 lutego Sieć zapełnia się czarownymi serduszkami, różami i innymi gadżetami dla zakochanych. Specjalnie na tę okazję trzy największe polskie portale przygotowały duże serwisy związane z miłosnymi podbojami. W każdym z nich znajdziesz sporo porad: jak przypodobać się ukochanej kobiecie (lub mężczyźnie), jak spędzić ten jedyny w swoim rodzaju wieczór, co kupić na prezent i wiele innych. Koniecznie tutaj zajrzyj i nie zapomnij wysłać wirtualnej kartki swojej lepszej połówce.

Spamowi stanowcze NIE

http://www.edovia.com

Niektóre instytucje badające natężenie ruchu w Sieci podają, że aż 46% poczty e-mailowej to nikomu niepotrzebne reklamy lub inne cybernetyczne śmieci. Każdy internauta skutki tego zjawiska może odczuć na własnej skórze, a jeszcze częściej na kieszeni, ponieważ nasze modemy nie rozróżniają wiadomości użytecznych od bezużytecznych. Jeśli takie maile trafiają ci się sporadycznie, to jeszcze nie powód do paniki, ale jeśli twoja skrzynka codziennie zasypywana jest dziesiątkami niechcianych przesyłek to nieomylny znak, że spamerzy ostrzą sobie na ciebie zęby. Jednym ze sposobów obrony przed takimi atakami jest instalacja specjalnego oprogramowania, na przykład pakietu InboxShield, który, zdaniem jego producenta, rozpoznaje spam z 98% skutecznością. Wiadomości, które zostaną uznane za spam, zamiast trafić do twojej skrzynki odbiorczej, zostaną umieszczone w specjalnym folderze. Pozwala to uniknąć niebezpieczeństwa przypadkowego skasowania jakiejś ważnej informacji. Dzięki zastosowaniu funkcji Intelligent Filtering Technology, z upływem czasu program uczy się coraz lepiej rozpoznawać niechciane wiadomości, a jego skuteczność w walce ze spamem rośnie. Możesz go ściągnąć ze strony **http://www.edovia.com/**.

Teksty: Alexander Winciorek

Rok z NetSprintem

http://netsprint.pl/sprawozdanie_2002.html

Analiza zapytań kierowanych do wyszukiwarek internetowych może dostarczyć bardzo ciekawych informacji. Przedstawił je niedawno popularny serwis wyszukiwawczy NetSprint. Badaniu poddano bazę ponad 50 mln zapytań zadanych w 2002 roku przez niespełna milion polskich użytkowników Sieci. Okazało się, że w dziedzinie doniosłych wydarzeń ubiegłego roku Polacy najbardziej interesowali się przystąpieniem naszego kraju do Unii Europejskiej. Najpopularniejszą gwiazdą wśród mężczyzn okazał się biały raper Eminem, który znacznie zdystansował drugiego na liście Krzysztofa Krawczyka. Wśród polskich kobiet prym wiodą Agnieszka Włodarczyk i Anna Przybylska, tuż za nimi uplasowała się Kasia Kowalska. W kategorii filmowej bezkonkurencyjny okazał się „Harry Potter". Jego popularność była ponad dwukrotnie większa od „Władcy Pierścieni". Najbardziej poszukiwanym programem w 2002 roku był KaZaA, natomiast najpopularniejszą grą w wyszukiwarkach zarówno w Polsce, jak i za granicą, okazała się



THE SIMS. Niedaleko za Simsami znalazły się DIABLO 2, COUNTER-STRIKE oraz FIFA 2002. Szczegóły dotyczące całego zestawienia znajdziesz na stronie **http://netsprint.pl/sprawozdanie_2002.html**.

Historia pewnego serialu

http://radkowiecki.republika.pl; www.wiedzmin.com.pl

Nasza wspaniała polska telewizja zakończyła niedawno emisję serialu zrealizowanego na motywach bestsellerowych powieści i opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. „Wiedźmin", bo o nim tu mowa, miał znakomitą oglądalność, jednak co do jakości produkcji i przede wszystkim wierności adaptacji zdania są bardzo podzielone. Jedni pieją z zachwytu (jest ich zdecydowana mniejszość), inni odsądzają Michała Szczerbica – scenarzystę serialu – od czci i wiary. Najlepszym w polskim Internecie komentarzem do serialu są zabawne i w wielu miejscach bardzo dosadne streszczenia napisane przez Radka

Miecz przeznaczenia ma dwa ostrza

... historia streszczeń pewnego serialu



Teklaka i umieszczone na stronie **http://radkowiecki.republika.pl**. Strona przygotowana jest jednak w konwencji zdecydowanie minimalistycznej. Nie ma na niej żadnej grafiki, muzyczek i innych tego typu fajerwerków. Znajduje się tam tylko tekst i to w zupełności wystarczy, żeby zatrzymać tutaj każdego inteligentnego internautę na co najmniej kilkadziesiąt minut. Osoby, które wolą oficjalne, kolorowe serwisy, odsyłamy na stronę **http://www.wiedzmin.com.pl/**. Znajdziesz tutaj masę wirtualnych gadżetów związanych zarówno z serialem, jak i z kinową produkcją.

Zakopane całe śniegiem zasypane

http://www.z-ne.pl

Ferie to doskonały czas na jakiś szalony wyjazd. Dość leniuchowania w mieście, oglądania telewizji i grania na komputerze. Najwyższy czas ruszyć w plener. Jeśli jeszcze nigdy nie jeździłeś na nartach czy snowboardzie, to pora wreszcie się nauczyć. Podczas ferii najlepiej wyjechać gdzieś w góry. A jeśli w góry, to oczywiście w nasze śliczne i na razie dość tanie Tatry. Nie każdego stać na alpejskie wojaże, chociaż zakopiańskie ceny powoli zaczynają zbliżać się do tych w Chamonix. Jeśli planujesz spędzić ferie w Tatrach, to nieocenioną skarbnicą wiedzy o atrakcjach, których możesz się spodziewać, jest strona **http://www.z-ne.pl**. Znajdziesz tu informacje o pogodzie, która dla narciarzy jest najważniejsza, o noclegach, wyżywieniu i innych uciechach, jakie czekają na ceprów po zakończeniu szaleństw na stokach. Strona redagowana jest bardzo rzetelnie i dokładnie.



Śpiewające kociaki

http://rathergood.com

Nudzisz się, bo nie możesz znaleźć nic interesującego w Sieci, a tak bardzo chciałbyś się pośmiać. Nic prostszego. Wejdź na stronę **http://www.rathergood.com/** i obejrzyj filmiki, jakie przygotowali dla internautów jej autorzy. Na szczególną uwagę zasługują filmy o śpiewających kotach, które prezentują nowe wersje znanych przebojów. To jednak nie wszystko – na stronie znajdziesz też przygody sympatycznego Blode'a Gigantycznej Osy i wiele innych. Rodzaj humoru z www.rathergood.com nieodparcie kojarzy się z wyczynami znakomitych angielskich komików z grupy Monthy Pythona.



Nasza droga Sieć...

Marzysz o swobodnym dostępie do Internetu i niskich opłatach? Cóż, marzenia czasem się spełniają... Ale zwykle trzeba im w tym pomóc

Kto i jak nas łączy?

■ ISP (Internet Service Provider) – czyli po prostu firma dostarczająca usługę dostępu do Sieci.
■ Call-Back – metoda łączenia się z Siecią. Połączenie (inicjowane przez abonenta) zrywane jest przez serwer, który po chwili sam oddzwania pod wskazany numer.
■ Modem – to chyba najpopularniejszy sposób wejścia do Sieci. Zaletą modemu jest koszt urządzenia (kilkadziesiąt złotych). Główne wady to: niewielka szybkość transmisji danych (do 56.6 kbps) i czułość na zakłócenia – posiadacze kiepskich linii są na straconej pozycji.
■ SDI (HIS – Some Internet Solution) – technologia opracowana przez firmę Ericsson, pozwalająca jednocześnie przesyłać dane oraz prowadzić rozmowy. W SDI maksymalny transfer danych wynosi do 115.2 kbps (podczas korzystania z telefonu spada do około 70 kbps). Korzystanie z usługi SDI jest możliwe, gdy odległość pomiędzy abonentem i centralą nie przekracza 5-20 km. Następcą technologii HIS jest HIS SHDSL, pozwalający uzyskiwać transfer do 2.3 Mbps. Do podłączenia do Sieci niezbędny jest odpowiedni modem.
■ Neostrada (xDSL – Digital Subscriber Line) – najnowsza usługa TP S.A. bazuje na jednej z odmian standardu DSL, pozwalającej (w zależności od zastosowanej metody podłączenia abonenta) uzyskać transfer nawet do 52 Mbps! W Sieci TP S.A. Neostrada oferuje transfer do 512 kbps. Do korzystania z usługi potrzebny jest specjalny modem.
■ Sieci radiowe (np. Wi-Fi, WLL) – ogromną zaletą tej metody jest brak kosztownego okablowania, wadą zaś konieczność bardzo dokładnego opracowania planu rozmieszczenia sieci nadajników (w terenie zabudowanym sygnał radiowy może być silnie zakłócany bądź odbijany). Powoduje to, że w Polsce stosunkowo niedużo firm oferuje powszechny dostęp do Sieci tą metodą. Maksymalna przepustowość zależy bezpośrednio od mocy sygnału i może wynosić do kikunastu Mbps (standardowo 128, 256, 512 kbps). Użytkownik musi posiadać odpowiedni modem radiowy (podłączany przez port USB, PCIMCIA lub kartę sieciową).
■ Sieci TV kablowej (system DOCSIS 1.0, 2.0) – technologia wykorzystywana przez kablówki pozwala na przesyłanie danych do abonenta z prędkościami do 32 Mbps (w drugą stronę do 10 Mbps). Standardowo klientom oferowane są szybkości 128, 256, 512 kbps. Do podłączenia do Sieci wymagane są specjalne modemy, a komputer musi posiadać port USB lub kartę sieciową.

Otwierasz kopertę z rachunkiem za telefon. Szybkie spojrzenie na widniejącą na dole kwotę i już wiesz, że ten dzień nie będzie udany. Wszystko przez twoją miłość do wirtualnego świata...

Czemu Internet nie może być tańszy?

Użytkownicy Sieci w Polsce długo byli przekonywani, że dostęp do Internetu jest czymś luksusowym (a za luksus płaci się extra). Telekomunikacja Polska, zarządzająca większością łączy w kraju, skwapliwie dbała o swoje interesy i uprzykrzenie życia konkurencji. Prawie każdy ISP, chcący dotrzeć do klienta (czyli ciebie), musi korzystać z usług TP S.A. Czasem polega to „tylko" na uiszczaniu opłat za używanie studzienek telekomunikacyjnych (kable muszą gdzieś iść), kiedy indziej dochodzą dodatkowe opłaty (dzierżawa miejsca, urządzeń w centralach itp). Ich wysokość ustala oczywiście TP S.A., co powoduje, że nawet oferująca tańszy dostęp firma musi nagle... podnieść ceny, by nie zbankrutować!

Jak płacić mniej...

Mimo to można oszczędzić na Internecie. Popularne stało się wykupienie ryczałtu internetowego – czyli opłacenie „z góry" spędzonego w Sieci czasu. Do wyboru masz tu kilka opcji. Aby korzystanie z tańszych minut było opłacalne, nie możesz mieć najtańszego abonamentu w TP S.A. Nie możesz też kupić kilku pakietów, a niewykorzystane minuty nie przechodzą na drugi miesiąc.

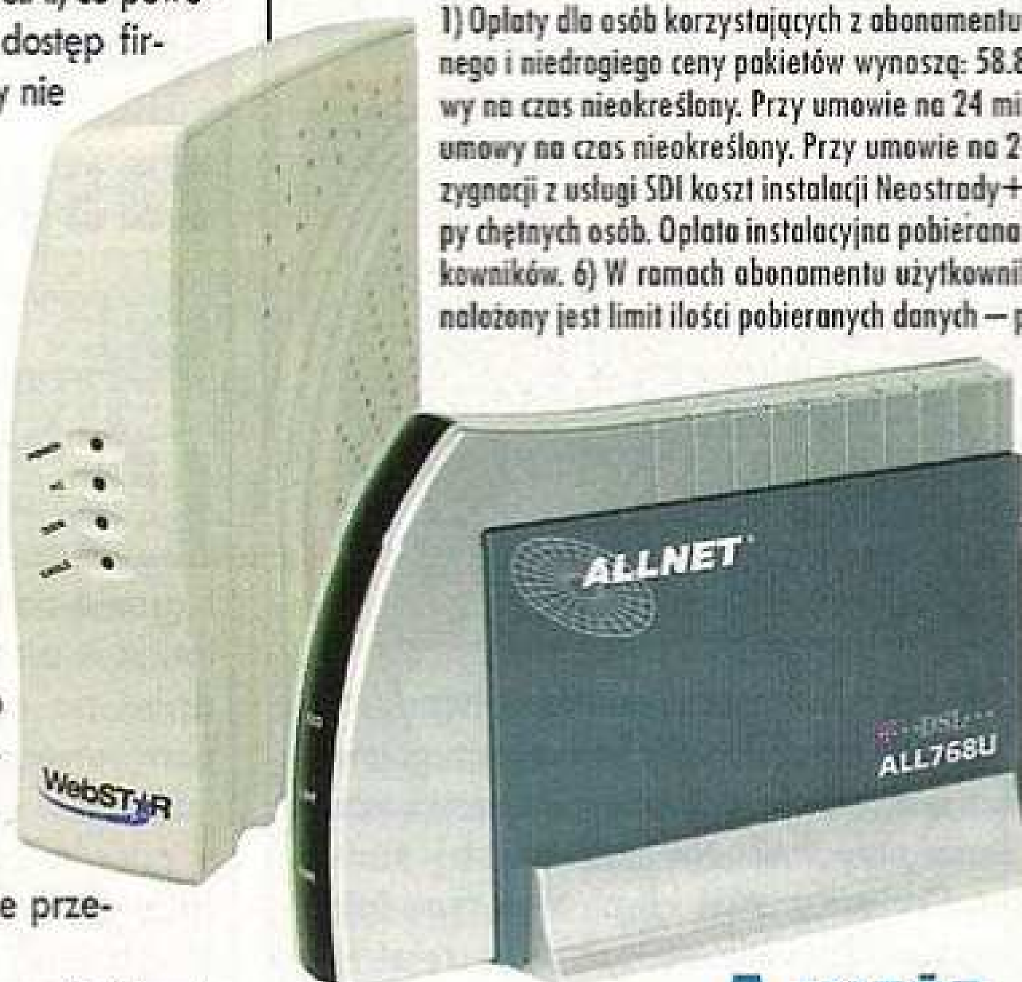
Chcesz płacić taniej i nie lubisz zasilać konta Telekomunikacji? Podpisz umowę z firmą świadczącą usługi typu Call Back (np. Netia). Nadal wykorzystasz modem i istniejącą linię, ale możesz oszczędzić kilka lub kilkanaście groszy na jednym impulsie telefonicznym. No i na koniec miesiąca przyjdą do ciebie dwa rachunki: jeden za telefon, drugi od niezależnego operatora.

Jak surfować wygodniej...

Niestety, nadal zdarza się, że połączenia z numerem dostępowym TP S.A. są zrywane lub oferują niewielką szybkość (mimo że modem pracuje pełną parą). Wtedy warto łączyć się poprzez numer niezależnego ISP'a. Większość z nich ma szybkie łącza krajowe i zagraniczne, jednak zanim skorzystasz z ich usług, sprawdź, ile to kosztuje. Niektórzy oferują identyczne ceny jak TP S.A., inne wymagają rejestracji i opłaty dodatkowego miesięcznego abonamentu (od kilku do kilkudziesięciu złotych). Ogólnie panuje zasada: „dopóki nie podpiszesz umowy, nie zapłacisz mniej"...

Sposób połączenia	Szybkość max.	Abonament	Instalacja	Inne
TP S.A. – modem	56.6 kbps	brak	brak	0.35 zł/im
Pakiet 15		37.45 zł[1] za 15 godzin w Sieci		
Pakiet 30		64.20 zł[1] za 30 godzin w Sieci		
Pakiet 45		85.60 zł[1] za 45 godzin w Sieci		
Netia – modem	56.6 kbps	brak	brak	0.25 zł/im
Pakiet 50		75.00 zł za 50 godzin w Sieci		
Pakiet 100		107.00 zł za 100 godzin w Sieci		
Niezależni ISP	56.6 kbps	w zależności od ISP		0.35 zł/im
TP S.A. SDI/HIS	115 kbps	139.10 zł	856.00 zł[2]	
TP S.A. Neostrada+	512 kbps	212.93 zł[3]	854.00 zł[4]	
Dostęp radiowy	512 kbps			
Tele 2	512 kbps	99.00 zł[5]	299.00 zł[5]	
TV kablowa	512 kbps			
UPC chello 128	128 kbps[6]	149.00 zł	299.00 zł	
AsterCity Twój Dom	128 kbps[7]	118.99 zł	525.00 zł	
Aster City Twój Świat	256 kbps[7]	179.00 zł	525.00 zł	

1) Opłaty dla osób korzystających z abonamentu standardowego i aktywnego, w wypadku abonamentu oszczędnego i niedrogiego ceny pakietów wynoszą: 58.85, 85.60 i 107.00 zł. 2) Opłata instalacyjna przy zawarciu umowy na czas nieokreślony. Przy umowie na 24 miesiące opłata wynosi 535.00 zł. 3) Opłata w wypadku zawarcia umowy na czas nieokreślony. Przy umowie na 24 miesiące opłata abonamentowa wynosi 191.53 zł. 4) Przy rezygnacji z usługi SDI koszt instalacji Neostrady+ wynosi 159.43 zł. 5) Instalacja możliwa jest przy zebraniu grupy chętnych osób. Opłata instalacyjna pobierana jest od każdego abonenta. Przepustowość łącza dla grupy użytkowników. 6) W ramach abonamentu użytkownik otrzymuje konto e-mail i publiczny adres IP. Na użytkownika nałożony jest limit ilości pobieranych danych – po jego przekroczeniu łącze zostaje dezaktywowane na miesiąc. 7) W ramach pakietu użytkownik otrzymuje od 3 do 5 kont e-mail, publiczny lub prywatny adres IP. *Info: www.telekomunikacja.pl, www.tele2.pl, www.chello.pl, www.astercitynet.pl, www.internetia.pl*



A może wygodniej i taniej?

Jeśli twoje rachunki za Internet przekraczają 100 zł, a i tak czujesz, że w pełni nie korzystasz z Sieci, pora zastosować bardziej radykalne rozwiązania. Na początek metody popularne, ale niekoniecznie najlepsze – oferta Telekomunikacji Polskiej. Pierwszą proponowaną usługą jest ISDN. Cóż, można łyżką kopać rowy, ale czy ma to sens? Przy korzystaniu z ISDN, mówiąc w wielkim skrócie, twoja linia telefoniczna „przekształci się" z analogowej w cyfrową. Niestety, metamorfozie ulegnie także kwota widniejąca na rachunku za telefon. Nie zmieni się zaś komfort surfowania w Sieci.

Kolejną propozycją TP S.A. jest SDI – stały dostęp do Sieci, ze stałej wysokości abonamentem i bez limitu pobieranych danych. Na razie ta usługa jest najbardziej opłacalna, co nie znaczy – tania i przystępna. Aby skorzystać z SDI, musisz być podłączony do nowoczesnej centrali telefonicznej i nie może ona być zbyt daleko...

Następcą SDI jest Neostrada, usługa korzystająca z technologii xDSL. Niestety, ceny tego luksusu zostały tak wywindowane, że stać na nie niewielu.

Podsumowując ofertę TP S.A., można użyć kilku jasnych określeń: drogo i nie zawsze z odpowiednią jakością. Tak naprawdę tańszy i sprawnie działający stały dostęp do Sieci obecnie oferują tylko firmy prywatne (choć i tu zdarzają się różne przykre niespodzianki). Niestety, w zasięgu konkurentów monopolisty znajduje się nadal niewiele osób.

Sposobem na tańszy Internet może być dostęp radiowy. Poszczególni operatorzy stosują tutaj rozmaite technologie wykorzystujące różne częstotliwości fal radiowych. Równie zróżnicowane są też ceny (od kilkudziesięciu do kilkuset złotych) i, niestety, również jakość usług. Jak zwykle, wybierając operatora, warto dowiedzieć się z niezależnych źródeł, co o nim sądzą jego klienci.

Atrakcyjne warunki dostępu do Sieci zaczynają także oferować telewizje kablowe – niestety, ich propozycja skierowana jest do stosunkowo niewielkiej grupy klientów, gdyż przystosowanie całej instalacji do przesyłania danych pochłania ogromne sumy.

R.J. „Yackoo!"

ISP	Numer dostępowy
ArtNet	0-209214, 0-209414
HomeNet	0-209215, 0-209415
PDI	0-209216, 0-209416
Optimus	0-209217, 0-209417
C.U.K. Grot	0-209423
SM Media	0-209230, 0-209231
Polska On-Line	0-209233, 0-209433
ATCOM	0-209234, 0-209434
Zig-Zag	0-209236, 0-209436
Intertele S.A.	0-209496
Energis	0-209366, 0-209466

Aktualne listy ISP można znaleźć w Internecie, m.in. na stronach Telekomunikacji Polskiej S.A. – www.telekomunikacja.pl
Informacji dotyczących cen, zasięgu działania danego ISP i warunków korzystania z usług szukaj w Sieci

Decyzja należy do ciebie

Imperatorki 2002

Pierwszy kwartał nowego roku to czas podsumowywania wydarzeń z poprzedniego roku. Taką właśnie okazję stanowi organizowany przez Imperium Gier Wirtualnej Polski trzeci konkurs na najlepsze gry komputerowe. Idea tego rodzaju konkursu powstała w grudniu 1999 roku. Nazwa IMPERATORKI wzięła się od nazwy serwisu Wirtualne Imperium Gier.

W tym roku IMPERATORKI już dorosły, w związku z czym postanowiono zmienić ich miano na Ogólnopolską Galę Gier Komputerowych IMPERATORY oraz zwiększyć o dwie liczbę przyznawanych nagród.

Ostatecznie specjalnie wykonane statuetki będą przyznawane aż w sześciu kategoriach:

1. *Gra roku 2002*
2. *Najbardziej innowacyjna gra*
3. *Gra o najlepszej grafice*
4. *Gra o najlepszej oprawie muzycznej*
5. *Najlepiej zlokalizowana gra (najlepsze polskie wydanie gry)*
6. *Najlepszy dystrybutor*



Największe emocje z pewnością będą towarzyszyły nagrodzie w ostatniej kategorii. W ubiegłym roku bezkonkurencyjny okazał się Play It, który otrzymał wszystkie nagrody (dwie za MAXA PAYNE oraz po jednej za ALIEN VS. PREDATOR 2 i ARCANUM). Zobaczymy, komu tym razem przypadnie ten zaszczytny tytuł.

Jak co roku internauci będą mogli głosować na jedną z pięciu nominowanych gier. Zostały one wybrane na podstawie głosów przedstawicieli mediów branżowych oraz dystrybutorów. Oczywiści ci ostatni nie mogli głosować na własne tytuły. Pełna lista od naszych specjalistów znajduje się obok.

Należy jednak pamiętać, że w tym konkursie o wynikach nie decyduje żadne jury, lecz sami gracze. Od 5 lutego do 7 marca na stronie Imperium Gier **www.gry.wp.pl** pojawi się specjalna strona umożliwiająca głosowanie. Pamiętaj, że twój głos może zdecydować o zwycięstwie twojej ulubionej gry!

Wśród wszystkich osób biorących udział w konkursie zostaną rozlosowane bardzo atrakcyjne nagrody ufundowane przez sponsorów. W sumie jest ich 45 sztuk – dokładna lista znajduje się poniżej. Sponsor główny, firma MSI, ufundowała 8 kart graficznych GeForce 4 (jedną GF4 Ti4200-VTD8X 128 MB i 7 GF4 MX440-VTD8X 64MB), 3 płyty główne pod procesory Intela 845PE Max 2-Fir, 3 DVD-ROM'y 16x oraz 4 Bluetooth USB Key, umożliwiające np. połączenie komputera z komórką. AOC ufundował dwa 19-calowe monitory Spectrum 9Glr+ oraz sześć 17-calowych Spectrum 7Vlr. Firma Creative przeznaczyła na nagrody karty muzyczne SoundBlaster Audigy 2 i SoundBlaster Audigy Platinum, 3 zestawy głośnikowe Creative Inspire (6.1 6700, 5.1 500 i 4.1 4400), kamerę internetową Web-Cam PRO eX, odtwarzacz plików mp3 MuVo 64MB, kartę grafiki GF4 3D Balster4 Ti4200 oraz 10 firmowych plecaków.

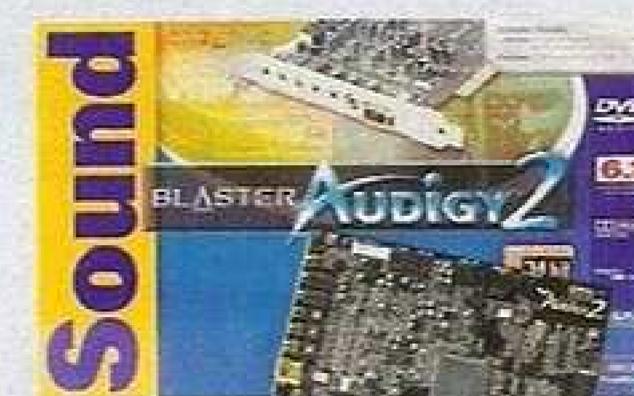
Partonem plebiscytu jest oczywiście CLICK!. W numerze majowym przedstawimy zwycięzców w poszczególnych kategoriach oraz zamieścimy obszerną relację z rozstrzygnięcia konkursu. Uroczystą galę będziecie mogli zobaczyć w programie Hyper na platformie Cyfra+ oraz w Tilt TV na TV4.















Nominowani w kategorii Gra Roku 2002

- Grand Theft Auto 3
- Elder Scrolls III: Morrowind
- Mafia
- Medal of Honor: Allied Asault
- Warcraft III: Reign of Chaos

Nominowani w kategorii Najbardziej Innowacyjna Gra

- Battlefield 1942
- Grand Theft Auto 3
- Elder Scrolls III: Morrowind
- Mafia
- Neverwinter Nights

Nominowani w kategorii Gra o Najlepszej Grafice

- Mafia
- Medal of Honor: Allied Asault
- Neverwinter Nights
- No One Lives Forever 2
- Warcraft III: Reign of Chaos

Nominowani w kategorii Gra o Najlepszej Oprawie Muzycznej

- Elder Scrolls III: Morrowind
- Grand Theft Auto 3
- Hitman 2: Silent Assassin
- Mafia
- SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Nominowani w kategorii Najlepiej Zlokalizowana Gra (najlepsze polskie wydanie)

- Heroes of Might & Magic IV
- Mafia
- Syberia
- Neverwinter Nights
- Warcraft III: Reign of Chaos

Nominowani w kategorii Najlepszy Dystrybutor

- CD Projekt
- Cenega
- LEM
- Play It
- Techland

Nasi specjaliści:
Andrzej Sitek (Action Plus), Anna Pupin (Techland), Artur Starzyk (LK Avalon), Jerzy Poprawa (CD Action), Kamil Harasiński (Marksoft), Katarzyna Szlendak (LEM), Łukasz Zieliński (Play It), Marcin Marzęcki (CD Projekt), Michał Zacharzewski (CLICK!), Miłosz Brzeziński (Hyper), Przemysław Gorący (Gry Komputerowe), Robert Kowalski (Imperium Gier WP), Wojciech Setlak (Axel Spinger Polska), Zespół redakcyjny Tilt TV

Główny sponsor



Sponsorzy:



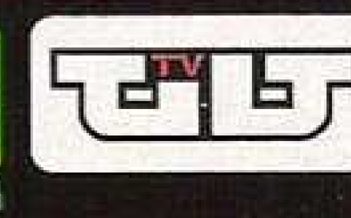


Patroni medialni:











PREMIERA: 7 Marzec 2003

Star Trek: Nemesis



Serial „Star Trek" cieszy się w USA gigantyczną popularnością. Nawet kara śmierci nie ma w tym kraju tak licznych i gorliwych zwolenników co przygody dzielnych i prawych pracowników Zjednoczonej Federacji Planet. Sęk w tym, że nad Wisłą trekkies są głośni, ale równie liczni co miłośnicy nudyzmu zimą. W efekcie już od kilku lat kolejne „Star Treki" lądują od razu na kasetach wideo, z pominięciem premiery kinowej.

Kto wie, czy rok 2003 nie przyniesie w tej kwestii jakiś zmian. Firma UIP rozważa wprowadzenie „Star Trek: Nemesis" na duże ekrany. Jest to 10 część kinowej sagi o dzielnych zdobywcach kosmosu. Tym razem kapitan Picard (Patrick Steward), android Data (Brent Spiner), a także świeżo poślubieni Riker (Jonathan Frakes) i Troi (Marina Sirtis) wyruszają z misją dyplomatyczną do Romulan. Osobnicy ci pragną ponownie przedyskutować traktat pokojowy z Federacją. Po przybyciu na planetę załoga Enterprise odkryje, że światu grozi dużo poważniejsze niebezpieczeństwo... Reżyser Stuart Baird twierdzi, że za pomocą fabuły chce przekazać widzom, iż istnieje dość głęboka różnica pomiędzy tym, kim się jest, a tym, kim mogłoby się być. Dzięki temu film zyskuje ponoć drugie dno.

Dla większości aktorów ponowne spotkanie na planie stało się okazją do wspomnień. „Kiedy kreciliśmy zdjęcia w korytarzach statku Enterprise" – wspomina Jonathan Frakes – „zobaczyłem Patricka, Brenta i Marine. Poczułem się tak, jak gdyby zatrzymał się czas. Uwielbiam spotkania ze starymi przyjaciółmi. Miło także poznawać nowych ludzi". Wśród nich znaleźli się Tom Hardy (czarny charakter Shinzon), brytyjski aktor znany z „Kompanii Braci" i „Helikoptera w ogniu", a także Ron Perelman (wampiryczny Viceroy), facet o małpiej twarzy, kojarzony przede wszystkim z takimi filmami jak „Obcy: Przebudzenie" i „Imię Róży".

Reżyser poświęcił też w swoim filmie odrobinę miejsca problemowi klonowania. Na ekranie pojawia się wcześniejszy, prototypowy model androida Daty, a Picard przeżywa przygodę ze swoją romulańsko-remańską repliką, Shizonem. Szkoda więc, że Stanach Zjednoczonych „Star Trek: Nemesis", nie odniósł komercyjnego sukcesu. Jego producenci w sposób krańcowo idiotyczny wybrali termin premiery filmu. Obraz wkroczył do kin na tydzień przed premierą „Dwóch wież" i został przez wojska Sarumana zmieciony z powierzchni Ziemi. W efekcie coraz głośniej mówi się o zawieszeniu produkcji kolejnych przeznaczonych dla kina odcinków. Zamiast nich powstanie parodia „Star Treka" – „(T)Raumschiff Surprise". Będzie to film kontynuujący losy bohaterów „Buta Manitou", obrazu, którego polską premierę zapowiedziano na koniec lutego 2003 roku.

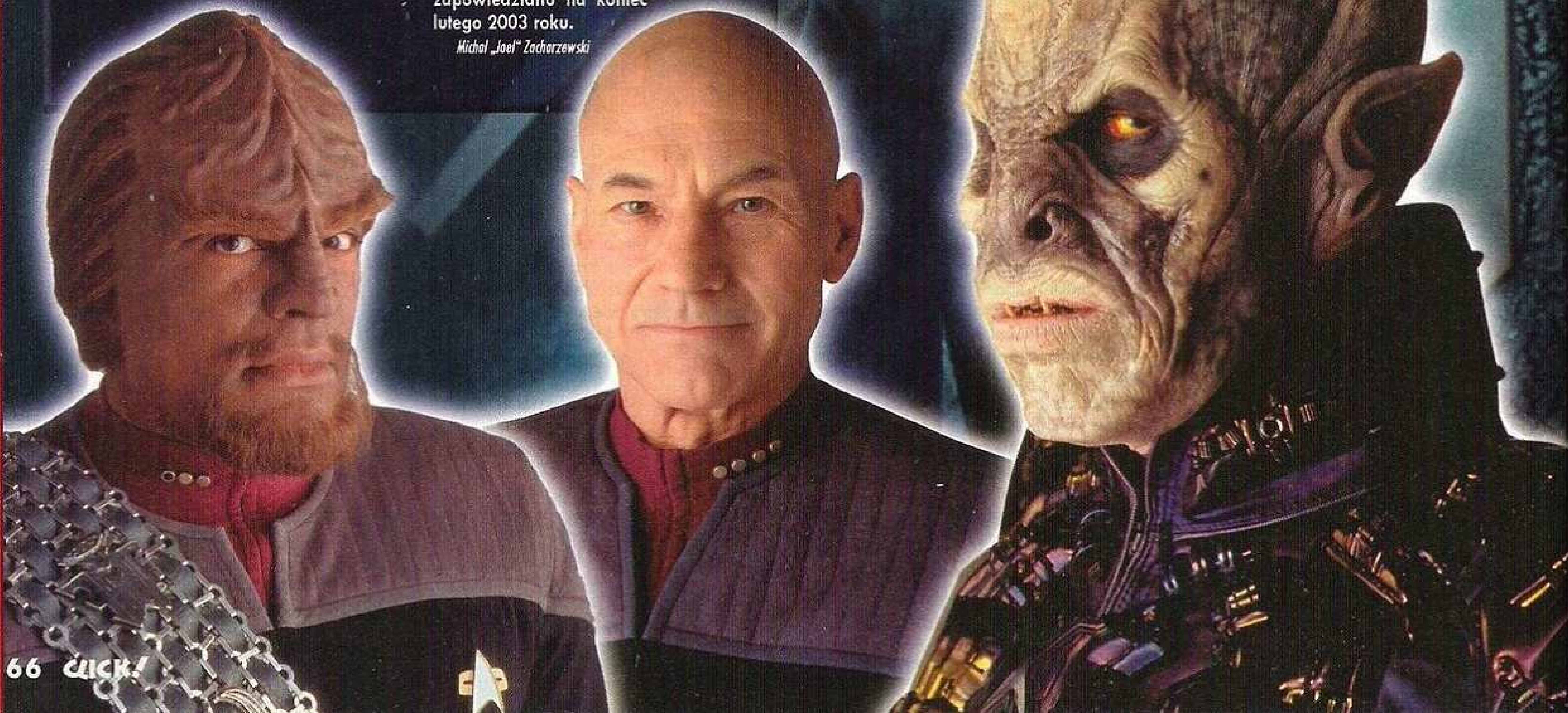
Michał „Joel" Zacharzewski











Laserowo, fioletowo...

W marcu firma Sanyo Electric rozpocznie masową produkcję laserów fioletowych, które trafią do odtwarzaczy i nagrywarek DVD nowej generacji. Fioletowy laser ma w przyszłości zastąpić używane dzisiaj lasery czerwone. Emituje światło o krótszej fali, dzięki czemu może obsługiwać płyty o większej gęstości zapisu. Na produkcję sprzętu DVD nowej generacji Sanyo wyda do roku 2005 aż 10 mld jenów (około 84,37 mln USD). Firma przewiduje jednak, że sprzedaż jej sprzętu opartego na fioletowym laserze przyniesie w roku 2006 wpływy w wysokości 15 mld jenów.

10 razy dłużej

Mała koreańska firma Kokam opracowała baterię, dzięki której telefony komórkowe mogą pracować przeszło 10-krotnie dłużej niż przy stosowaniu rozwiązań dostępnych obecnie na rynku.

Nowa bateria firmy Kokam charakteryzuje się pojemnością 6600 miliamperogodzin. Obecnie dostępne na rynku modele mają zazwyczaj pojemność 600 mAh. Koreańska bateria współpracuje z większością dostępnych na rynku modeli telefonów. Od przyszłego miesiąca firma rozpocznie w Korei sprzedaż zestawów składających się z baterii oraz ładowarki. Ich cena wyniesie około 100 USD.

Wibrująca inaczej

Amerykańska firma Immersion pracuje nad technologią pozwalającą na przesyłanie dotyku przez... telefon komórkowy. „Wirtualny dotyk", o którym mówią przedstawiciele Immersion, to po prostu rozbudowana wersja technologii Force Feedback, stosowanej od dawna w kontrolerach do gier i myszkach komputerowych. Firma skonstruowała miniaturowy mechanizm, który może wprowadzać telefon w zróżnicowane wibracje (w dostępnych obecnie telefonach wibracje mają zawsze tę samą siłę i częstotliwość).

„Wibracje w dzisiejszych telefonach komórkowych są takie same. To jak pojedyncza nuta zagrana na pianinie" – mówi Jeffrey Eid z Immersion. „My potrafimy grać wiele nut lub łączyć dźwięki i uzyskiwać coś w rodzaju akordów". Prototyp telefonu z nową technologią pokazywano podczas Consumer Electronics Show. Osoby grające w gry na komórkach otrzymały dostęp do wrażeń znanych z kontrolerów konsol – wibracji wzbogacających frajdę z zabawy. Firma zaprojektowała coś w rodzaju internetowych emotikonów, tyle że odbieranych za pomocą zmysłu dotyku. Różne rodzaje drgań przypisano stanom emocjonalnym, które chce wyrazić osoba przesyłająca SMS. W ten sposób można ponoć przesłać „klapsa" i „przybić piątkę" przez telefon... Wykorzystanie mechanizmu podniosłoby koszt produkcji telefonu o max. 1 dolara.

Solaris

PREMIERA: luty 2003





Nowy film George'a Clooney'a („Ostry dyżur", „Gniew Oceanu") powstał na podstawie powieści najbardziej znanego polskiego pisarza science-fiction, Stanisława Lema. Wyreżyserował go doświadczony fachowiec, Steven Soderbergh („Traffic", „Ocean's Eleven"), zaś wyprodukował sam James Cameron („Obcy: Decydujace Starcie", „Terminator 2"). Mimo to „Solaris" poniósł finansową klęskę. Z 70 milionów dolarów wydanych na realizację i marketing do kas amerykańskich kin wróciło zaledwie 15 milionów. Co zadecydowało o tej jakże dotkliwej porażce?

Wrodzona akulturalność i bezmyślność Amerykanów. „Solaris" nie jest reprezentantem klasycznego kina SF, takiego z kosmicznymi pogoniami, walkami na laserowe miecze i potworami czających się w mrocznych pieczarach. Lem (chodzi o pisarza, a nie znanego dystrybutora) wykorzystuje bowiem futurystyczną konwencję do opisania psychologicznych konfliktów pomiędzy ludźmi, do odmalowania ich problemów, pragnień i potrzeb. Tym razem główny bohater przybywa do bazy unoszącej się nad tajemniczą oceaniczną planetą. Na miejscu odkrywa, że na stacji mieszka jego ukochana, lecz nieżyjąca od dawna żona, zaś poprzedni kapitan zmarł w przedziwnych okolicznościach. „Solaris" spodoba się więc przede wszystkim miłośnikom kina ambitnego, znacznie poważniejszego niż kosmiczne przygody królika Jar Jar Binksa.

Michał „Joel" Zacharzewski



Duch opancerzony

Anime „Ghost in the shell", obok „Akiry", jest najlepszym filmem animowanym, jaki kiedykolwiek dane mi było zobaczyć. Płynna animacja, dynamiczna akcja, do ostatniego szczegółu dopracowane tło, realizacja, jakiej nie powstydziłby się dobry film fabularny, i jeszcze ta muzyka... Po prostu ciarki chodzą po plecach. Powstały w 1995 roku „Ghost..." jest jednym z najdroższych tytułów w historii japońskiej animacji. Za kanwę jego scenariusza posłużyła manga pod tym samym tytułem.

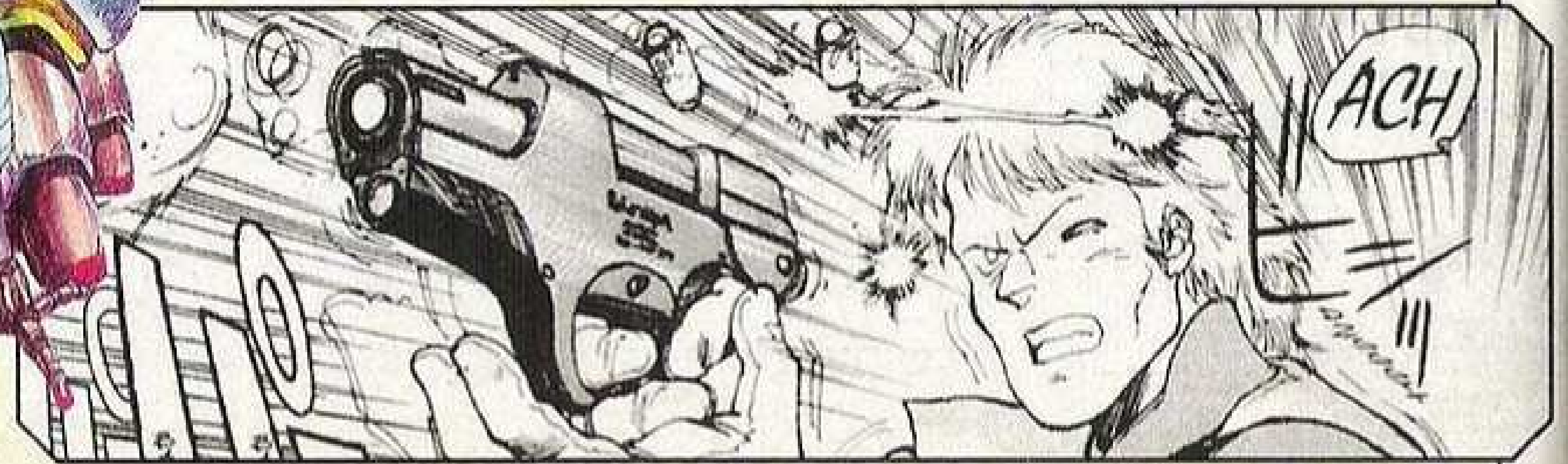




Tytułowy „ghost" jest dla cyborga tym, czym dla człowieka jest dusza. Główny bohater mangi to major Motoko Kusanagi, humanoidalny, zaopatrzony w atrakcyjne kształty cyborg. Na niemal 350 stronach śledzisz działania pani major i jej towarzyszek z „sekcji 9", ścigających niebezpiecznych hakerów i nieuczciwych polityków, walczących z terrorystami, handlarzami narkotyków i ze zbuntowanymi cyborgami „domowymi". Wątek, który w filmie był motywem wiodącym, czyli polowanie na nieuchwytnego hakera i sama jego postać na papierze pojawiają się zaledwie w trzech rozdziałach na dwanaście wszystkich.

Sensacyjnej akcji nieustannie towarzyszą gabinetowe przepychanki ministrów, ambasadorów zaprzyjaźnionych krajów, szefów sekcji i wydziałów, przez co lektura nie jest leciutka. Miłośnikom „Czarodziejki z Księżyca" i „Dragon Balla" może się to nie spodobać. Nie ma tu czarów, cudownie przybywającej mocy i nieprawdopodobnych wyjść z trudnych sytuacji. Jest za to brutalny świat, bezwzględna polityka, krew i pot. I oczywiście sama major Kusanagi, odziana w obcisły kombinezon (chociaż mniej zobowiązujące kreacje również się trafiają...).

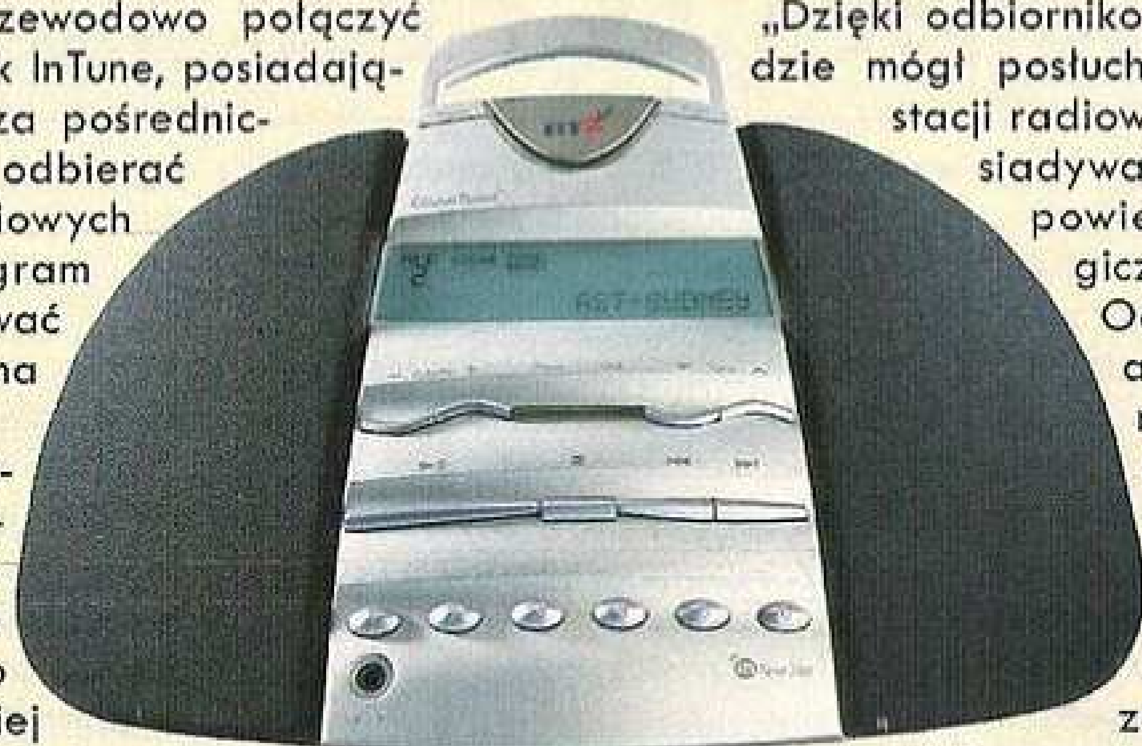
Marcin Kułakowski



Radio internetowe

W trakcie Consumer Electronics Show zaprezentowano radio przystosowane do odbierania sygnału z Internetu. Urządzenie GlobalTuner InTune 200 to mały przenośny odbiornik, który można bezprzewodowo połączyć z komputerem. Użytkownik InTune, posiadający dostęp do Internetu, za pośrednictwem komputera może odbierać sygnał setek stacji radiowych transmitujących program w Sieci oraz odsłuchiwać utwory przechowywane na twardym dysku.

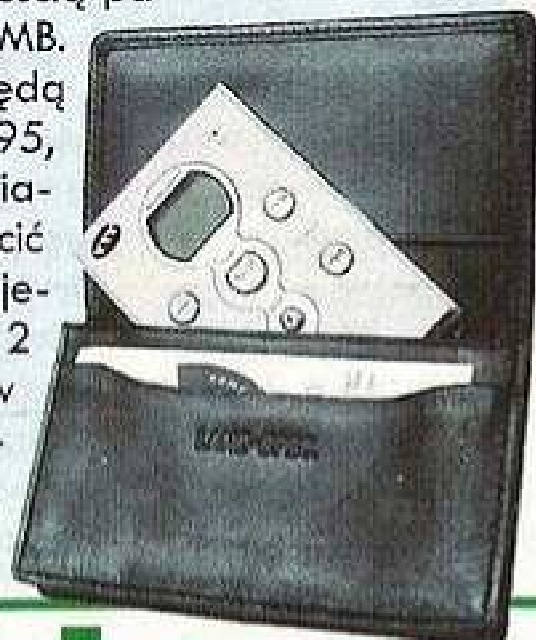
Przedstawiciele producenta urządzenia, brytyjskiej firmy PDT, powiedzieli, że urządzenie może się przyczynić do upowszechnienia w Wielkiej Brytanii szerokopasmowych łącz internetowych. W ramach akcji promocyjnej łącz tego typu British Telecom będzie sprzedawać radio InTune po obniżonej cenie. Firma PDT, która planuje premierę InTune w kwietniu tego roku, wyceniła urządzenie na 179 funtów.



„Dzięki odbiornikowi InTune użytkownik będzie mógł posłuchać ulubionej muzyki lub stacji radiowej bez konieczności przesiadywania przy komputerze" – powiedział dyrektor strategiczny PDT, David Holder. Odbiornik jest lekki i mały, a tym samym idealny do noszenia po mieszkaniu. Łączność bezprzewodowa zapewnia odbiór sygnału w promieniu 300 m od stacji bazowej, tak więc radio można zabrać ze sobą nawet do ogrodu. InTune posiada stację bazową zapewniającą połącznie z komputerem, wpinaną w port USB.

Mini MP3

Firma Seagrand wprowadza na rynek japoński wyjątkowo cienki, wyposażony w możliwość zapisu odtwarzacz audio, który bez problemu zmieści się w wizytowniku biznesmena. RAVEMETAL CardRec – bo tak nazywa się urządzenie – ma wymiary 9,8 x 77 x 54 mm, waży zaledwie 55 g. i odtwarza pliki w formatach MP3, WMA oraz ADP. Nowy produkt Seagrand posiada wbudowany mikrofon mono i będzie oferowany w trzech wersjach różniących się pojemnością pamięci – 128MB, 192MB i 256MB. Ceny poszczególnych modeli będą wynosić – odpowiednio – 195, 235 i 285 USD. Najtańsza odmiana odtwarzacza może pomieścić blisko 9 godzin dźwięku zarejestrowanego przez mikrofon lub 2 godziny wysokiej jakości plików MP3. Z komputerem odtwarzacz łączy się przez port USB.



Za kółkiem...

Nowy program wspomagający naukę do egzaminu na prawo jazdy pojawił się już w sklepach. KURS „PRAWO JAZDY 2003" składa się z czterech modułów. Najważniejszy z nich to zestaw kilkunastu testów sprawdzających wiedzę teoretyczną. Nie zabrakło wśród nich klasycznych krzyżówek, wzbogaconych o możliwość przyjrzenia się sytuacji na drodze z kilku różnych ustawień kamery. Pomiędzy pytaniami można się szybko przemieszczać, zaś komputer od razu mówi, czy udzielona odpowiedź jest prawidłowa. Pozostałe moduły to zestaw tablic ze znakami drogowymi, kodeks drogowy oraz prosty poradnik dla kierowców, zawierający podstawowe informacje o samochodzie i udzielaniu pomocy w nagłych wypadkach. Program KURS „PRAWO JAZDY 2003" uzyskał akceptację Stowarzyszenia na Rzecz Poprawy Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego „Droga i Bezpieczeństwo". Co ważne, kosztuje mniej niż egzamin teoretyczny – niecałe 20 złotych. Może więc warto się sprawdzić przed przystąpieniem do prawdziwego testu?

Szyfrujący procesor

Nowy procesor Via Technologies – model C3 1GHz – posiada zintegrowany generator liczb losowych „Padlock", służący do szyfrowania danych. Twórcy oprogramowania mogą wykorzystać „Padlock" w procesach zabezpieczania informacji. Pomoże w tym narzędzie programistyczne udostępnione przez producenta procesora. VIA jest przekonana, że „Padlock" znajdzie wiele zastosowań – od komputerów po elektronikę użytkową. Wprowadzenie podobnych mechanizmów w swoich produktach zapowiedziały już m.in. Intel i Transmeta.





Zainteresowanie zwiększaniem bezpieczeństwa danych nie słabnie, a obawy przed wyciekiem poufnych informacji podsycił opublikowany niedawno raport studentów MIT, którzy ze starych dysków twardych kupionych w Internecie odzyskali tysiące numerów kart kredytowych. Nowy procesor VIA to jednak nie tylko zwiększone bezpieczeństwo, ale też lepsza wydajność. Według zapewnień producenta, oparty na nowym rdzeniu Nehemiah chip działa o 20% szybciej od poprzedników przy obsłudze aplikacji biurowych i aż o 50% szybciej przy pracy z multimediami. Chip został wyprodukowany w technologii 0,13 mikrona, jego pobór mocy wynosi 11,25 W.

Układ C3 1GHz do sprzedaży trafi pod koniec miesiąca. Tradycyjnie będzie to jeden z najtańszych procesorów na rynku – jego cena wyniesie około 35-45 USD. Procesory C3 coraz częściej znajdują zastosowanie w małych, tanich komputerach oferowanych na rynkach USA i Europy Zachodniej. Znaczna część produkcji wciąż jednak trafia do Indii i Chin.

Ginące SMS'y

Z najnowszego raportu opublikowanego przez firmę Keynote Systems, dotyczącego skuteczności przesyłania wiadomości SMS pomiędzy użytkownikami telefonów komórkowych w USA, wynika, że blisko 7,5% wszystkich wysłanych wiadomości nigdy nie trafia do adresatów.

SMS'y to usługa, która zdobywa coraz większą popularność na całym świecie. W Stanach koszt wysłania jednej wiadomości to zaledwie 10 centów. Aż do ubiegłego roku – w przeciwieństwie do firm europejskich – operatorzy w USA nie udostępniali darmowego przesyłania wiadomości ze swoich stron internetowych. W Europie usługa przesyłania SMS'ów generuje około 10-15% dochodów operatorów.

Jak szacuje grupa telekumunikacyjna Cellular Telecommunications & Internet Association, w czerwcu ubiegłego roku w całych Stanach Zjednoczonych wysłano blisko 1 mld SMS'ów.

7,5% utraconych wiadomości oznacza więc, że miliony wysłanych SMS'ów nigdy nie dochodzą do adresatów. W ramach badania skuteczności przesyłania wiadomości tekstowych firma Keynote wysłała w ciągu dwóch tygodni grudnia blisko 26 tys. wiadomosci z różnych miast na terenie USA.

50 mln. PlayStation 2

Sony Computer Entertainment poinformowało, że wyprodukowano już przeszło 50 mln sztuk konsoli PlayStation 2. Oznacza to, że od 17 września „przybyło" aż 10 mln sztuk tej konsoli. Pod względem geograficznym dostawy konsol rozkładają się następująco: do Ameryki Północnej trafiło 21,48 mln sztuk, do Europy – 16,02 mln, a do Japonii – 12,53 mln. Oznacza to, że w sklepach na całym świecie znalazło się już 50,03 mln konsol PS2.

PlayStation 2 zadebiutowała niespełna 3 lata temu i pod względem sprzedaży wciąż deklasuje rywali, którzy pojawili się na rynku rok później. Dość powiedzieć, że Microsoft planuje do końca czerwca osiągnąć poziom 9-11 mln sztuk sprzedanych Xboxów, a Nintendo liczy, że przed końcem marca GameCube sprzeda się w ilości 16 mln sztuk.

Konkurencja nie śpi!

Choć na rynku konsolowym kiepsko radzi sobie nawet potężny Microsoft, swoich sił w tej branży chce spróbować mała firma Infinium Labs z Florydy.

Infinium Labs pracuje nad konsolą Phantom, która ma rywalizować z PlayStation 2, Xboxem i GameCubem. Wiadomo, że konsola ma być na stałe podłączona do Internetu. Połączenie będzie służyć nie tylko dostępowi do gier sieciowych, ale będzie też wykorzystywane do ściągania (także wypożyczania) programów. W dniu premiery użytkownicy Phantoma mają otrzymać pokaźną bibliotekę tytułów, w zestawie z konsolą znajdzie się też bezprzewodowy kontroler.

Nowa konsola ma trafić do sprzedaży na terenie USA w grudniu, jednak pierwsze egzemplarze zostaną zaprezentowane już w marcu.

Tekst: Marcin „eMGieB" Brzozowski, Michał „Joel" Zacharzewski, Marcin Kułakowski. Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

Paker na poważnie

Piszę do was, ponieważ nie podobał mi się list zatytułowany „Będę Pakerem". Chodzi mi o to, że jeśli chłopak chce chodzić na siłownię, niech chodzi, bo to nic złego w końcu, ma do tego prawo. A wy od razu piszecie, że będzie chodził w dresie z kijem... Odbiło wam. Też czasem chodzę na siłownię i nie mam pryszczy na plecach ani nie ubieram się w dresiki. Dobra, teraz tego kolesia trochę opieprzę. Po pierwsze, nie szpanuj tak tym, że będziesz pakować, a po drugie, nie wydaje mi się, żeby ci kasy zabrakło. Ja chodzę na siłownię, kupuję CLICKA! i każdy dodatek, np. Fantasy, i jakoś kaski nie brakuje. A poza tym nikt nie będzie płakał za tobą. Myślisz, że jak przestaniesz kupować CLICKA!, to Frogger popełni samobójstwo?

Skotnik

Sprzedam ci pewną nowinę: nie każdą odpowiedź w tym dziale należy traktować śmiertelnie poważnie! To nie msza święta ani przemówienie Leszka Młynarza :). Każdy wysiłek fizyczny jest dobry (czy bicie żony, czy ćwiczenie hantlami, gdyż liczy się przecież ruch, a nie obiekt), ale nie należy przesadzać. Jeśli jedno zajęcie, jedna czynność zaczyna przesłaniać ci świat, to znak, że dzieje się coś złego. Chyba, że tą czynnością jest sssseks, co świadczy o tym, że jesteś najzupełniej normalny, a świat stoi przed tobą, hem, hem, otworem.

Kultyści w akcji!

Wielki Randallu! My, wyznawcy twojego kultu wielce ubolewamy, że zostałeś obrażony przez debila/hakera z Podlasia, który zostanie zgładzony! Amerykańscy snajperzy już czekają na nasz rozkaz. Prosimy cię uniżenie o plakat z Dragon Ball, najlepiej z Gogetą. Twoi sludzy i ich przywódca.

Panlider

Słusznie, chłopaki. Bóg jest wielki, a Randall jest jego prorokiem! Chciałem tylko was poinformować, że Frogger również mnie czasem obraża. Jest jak uprzykrzona mucha brzękająca przy uchu. Zrobicie coś z tym fantem?



Frogger pakuje się na żula

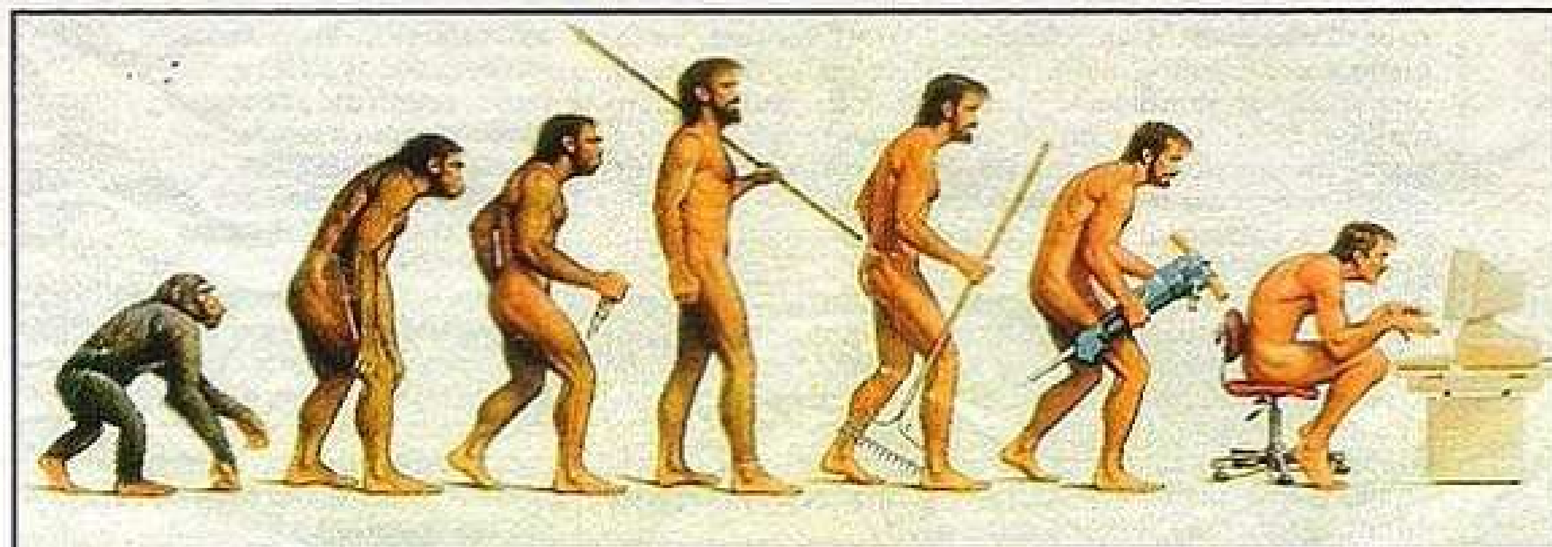
Randall, skąd wytrzasnąłeś taką super ksywkę? Dlaczego na listy odpowiada Randall, a Frogger musi się pakować na żula? Frogger będzie mnie za to pytanie ubóstwiał!

Szczepan

Masz dobry gust, chłopie! Dawno, dawno temu w amerykańskiej TV był taki serial „Randall i duch Hopkirka", którego twórcom również podobała się ksywka Randalla i nadali ją głównemu bohaterowi :). Eee tam, na żula... Po prostu nie chcę psuć Randallowi radości z odpisywania na listy (to jego dział, a ja zajmuję się daleko ważniejszymi sprawami). Reaguję więc tylko w przypadkach, gdy pytanie adresowane jest bezpośrednio do mnie lub gdy chcę zdementować haniebne kłamstwa tego małego, plugawego prowokatora :) – Frogger.



Tęsknię za starymi, dobrymi czasami...



*Ech... Piszę wyjątkowo zbulwersowana. Przeglądając stare numery CLICKA!, znalazłam fragment: „Nasza strona ruszy w przeciągu paru tygodni". Ten numer był sprzed około półtora roku! Moja reakcja brzmiała... Nie do powtórzenia przy delikatnych zmysłach W. C. Randalla:), inaczej: no_comments... Czy można poznać adresy osób tworzących tę *** stronę? Bo mnie już czasem krew zalewa, kiedy któryś tam raz wpisuję: www.click.pl, a tu znowu klęska. Kiedyś ludzi niewywiązujących się z obowiązków prowadzono na szafot... Ech, stare, dobre czasy.*

Pisaliście, że Frogger kupił sobie kotka. Czy pod nieobecność właściciela nie dobrał się do niego Randall? To by tłumaczyło ten dziwny wygląd zwierzątka! I niech W. C. Randall tym razem opanuje się z „wirtualnymi ciosami". Nie będzie chyba(?) bił dziewczynek?

Seminx

Na temat strony internetowej CLICKA! i procesu jej tworzenia nie mam do powiedzenia nic, co nadawałoby się do druku. Niemniej uwagę o starych, dobrych czasach uważam za bardzo interesującą... Mój kotek miewa się znakomicie (zdjęcie poniżej po prawej) i staram się go trzymać jak najdalej od Randalla, bo to zboczeniec i sadysta – Frogger.



Więcej, więcej...

Kurde, jak fajnie, że mam modem i mogę do was napisać. Mógłbym was wychwalać pod niebiosa, ale po co?! Inni to robią za mnie (w średniowieczu mówiło się na nich pazie). Wasze pismo – fakt – bardzo mi się podoba. Ale... Więcej humoru, przydałby się cennik sprzętu i więcej nowinek technicznych. Za daaawnych czasów (kiedy byliście dwutygodnikiem), wyrzekaliście się zmiany na miesięcznik z powodu mniejszej aktualności pisma. A teraz opisujecie gry, które ukazują się na długo (ok. miesiąca) przed wydaniem numeru. Aha – Randall] i Randall są zajebiści. A gdzie są nagrody za listy?

Cracker

Wiesz, my mamy tylko kilkadziesiąt stron. Naprawdę trudno co miesiąc zmieścić wszystkie informacje dotyczące gier i jeszcze napisać coś o technicznych nowinkach, sprzęcie, dodać szczyptę humoru, rozbudować dział listów... itp., itd. Cennik sprzętu w miesięczniku to kiepski pomysł – ceny zmieniają się z dnia na dzień, a jeśli chcesz przyjrzeć się aktualnym cenom, to przecież masz Internet! Skorzystaj na przykład ze strony www.wgk.waw.pl. Jeśli chodzi o terminy ukazywania się gier, to panuje ogólny cyrk i amatorszczyzna. Firmy nie dotrzymują dat ustalonych w planach wydawniczych, publikują gry z wielomiesięcznym opóźnieniem w stosunku do Zachodu.



O Morrowindzie i pysku Randalla

Mam do was pytanie, jak wszyscy inni. Pewnie wiecie, że jeśli kupi się trzy największe RPG Icewind Dale 2 PL, Neverwinter Nights PL i Morrowind PL (The Elder Scrolls 3) to można dostać Icewind Dale lub Fallout Tactics. Oto pytanie: czy masz nieograniczony limit czasu (jak w Milionerach)? Czy jeśli kupi się Morrowind, wersja kinowa, to jest to Morrowind PL?

PS. Randall masz ryja, jakby cię zdeptał nosorożec.

Moi drodzy

W jednym z listów Cracker przypomniał mi o bardzo ważnej sprawie: otóż w zamierzchłej przeszłości, dawno dawno temu, kiedy Frogger był jeszcze małą dziewczynką, obiecywałem, że najlepszy list w numerze zostanie nagrodzony prezentem. Wróćmy więc do tego dobrego obyczaju. Prezenty w tym numerze – gry NEVERWINTER NIGHTS – otrzymują Cracker (za cenne przypomnienie) oraz Codname 52 z Dżaberlokami. Oczywiście dostaną, jeśli przyślą mi swoje adresy domowe (z tego samego konta mailowego, z którego wysłali opublikowane tutaj listy!).



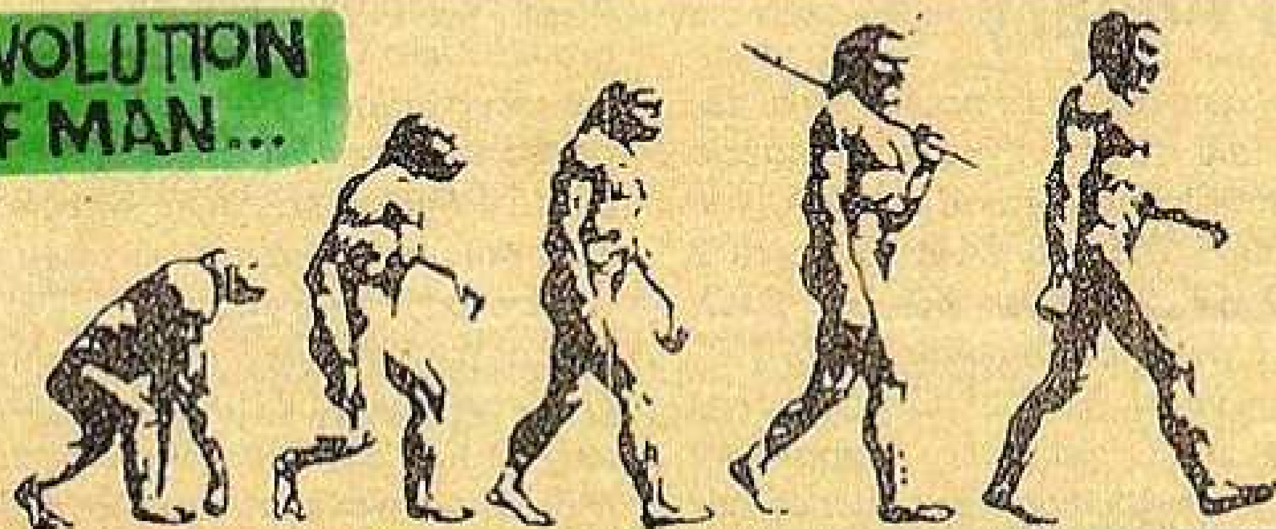
Coś dla wszystkich miłośników zwierząt i ich ulubionego sposobu okazywania miłości swojemu właścicielowi...

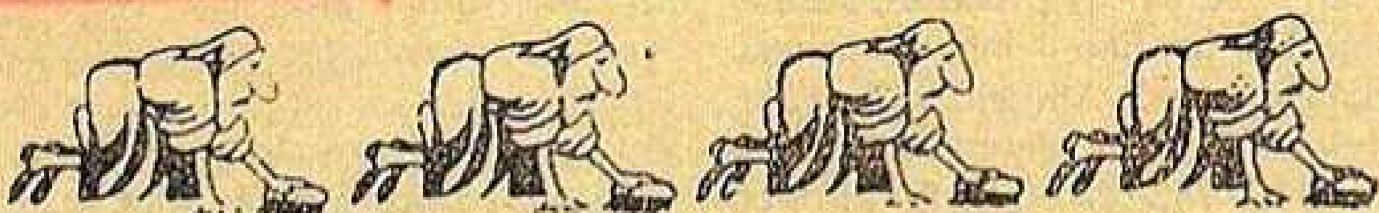


Mając do dyspozycji taką wannę, większość z nas zapewne byłaby czysta jak łza. Aż strach pomyśleć, ile takie cacko może kosztować. Z drugiej strony nie ma to jak odrobina luksusu – komu jak komu, ale sobie żałować to bardzo zły pomysł ;)

Na listy odpowiadają: Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania dowolnych zmian i skrótów w listach, jak i gwarantuje możliwość ośmieszania oraz urażania piszących.

Oto my w pełnej krasie!





Tak, macie cały czas, jaki pozostał światu, by skorzystać z promocji firmy CD Projekt. Tak, wersja kinowa to wersja PL – żadnej innej nie ma na polskim rynku. I wreszcie tak, ryj Randalla rzeczywiście wygląda jak po starciu z maską TIR-a. Ale to nie jego wina: jak był mały, to wypadł z kołyski na łeb, stoczył się po schodach i wyturlał na ulicę, prosto pod nadjeżdżającą śmieciarkę. Ledwo go poskładali... – Frogger.

Randall – Złototwórca

Jestem waszym stałym czytelnikiem i zawsze uważałem waszą gazetę za hmm... oryginalną. Ale od kiedy zaczęliście wydawać CLICK-FANTASY, po prostu zrozumiałem, że jesteście Genialni (widzę, że rzeczywiście, czego dotknie się pan Randall, zamienia się w złoto). Tak tak, pan Randall lubi się dotykać ;) – Frogger. *A ostatni numer razem z książką... Cud miód i cukierki! Jak przeczytałem pierwsze opowiadanie, zacząłem piać z zachwytu. Opowiadanie „Gdzie diabeł mówi dobranoc" i opowiadanie pana Sapkowskiego są wręcz, tego, normalnie... Brak mi słów. Oby tak dalej. Z niecierpliwością czekam na kolejne numery, z drżącymi rękoma i pełen nadziei na solidną dawkę zabawy.*

Paweł

Randall cię lubi, Pawle!
(Dalszego ciągu nie będzie, bo Randall padł zemdlony na podłogę...)

Seksowne blondynki

Wiemy, że nie macie czasu odpisywać na listy, ale jak widzicie nasz list w skrzynce, to powinniście porzucić wszystkie czynności i odpisać. Wiedzcie, że napisanie listu przez nas zdarza się raz na 3-4 lata (chyba że nas ktoś zdenerwuje, wtedy piszemy co miesiąc). W naszym posiadaniu znajduje się 40 numerów CLICKA! i jeśli nie spełnicie naszych żądań, polejemy je benzyną i podpalimy, a kasetę wideo z ogniska wyślemy do redakcji. Po pierwsze: głupie podpisy pod screenami mają zostać przywrócone! Po drugie: więcej humoru w CLICKU! (np. wasze zdjęcia). Oprócz Randalla siedzą tam same buraki. Frogger weź się do roboty, nie daj się zastraszyć, bo nie pozwolimy, żeby zrobił z tobą to, co z Kroogerem. Po trzecie: więcej zdjęć seksownych blondynek (CDA ma ich pełno). Sponiewierajcie z błotem jakąś grupę społeczną, co spowoduje ożywione dyskusje na wasz temat, sprzedaż wzrośnie i będziecie mieć więcej funduszy na kartki. I tak wiemy, że nie wydrukujecie tego listu (tak jak poprzedniego), bo jest w nim za dużo słusznej krytyki.

Codname 53 & Dżaberłoki

Co do poniewierania grup społecznych, to mi się nie chce. Ze swoich podatków utrzymuję kilku górników z bankrutujących kopalń, kilku rolników, którzy wolą chlać wódę, zamiast pracować, i kilku ministrów, którzy fundują sobie autka za minimum 150 tauzenów za sztukę. Tak więc generalnie ja bym ich wszystkich nie poniewierał, tylko przesiedlił gdzieś, gdzie jest BARDZO niezdrowy klimat.



Zastanawiam się, czy nie nazwać jej Al-Khaida ;)

TOP-13
LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Gra	Platforma	Nr
1	Grand Theft Auto 3	PS2	001
2	Spider-Man: The Movie	PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	013
3	MOH: Allied Assault	PC	002
4	The Sims	PC	003
5	Diablo 2	PC	008
6	Heroes of Might & Magic IV	PC	004
7	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC	012
8	Soldier of Fortune 2	PC	040
9	Mafia	PC	030
10	Final Fantasy X	PS2	023
11	Harry Potter i Kamień Filozoficzny	PC, PSOne, GBA, GBC	011
12	Tony Hawk's Pro Skater 3	PC, PS2, GBA	009
13	Max Payne	PC	005

Głosuj SMS'em – Wygraj nagrodę

Na gry możesz głosować, używając numerków, które podano w czerwonych kółeczkach, np. LP.CL.023. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LP.CL.HELIHEROES

016 Commandos 2 – PC	018 Devil May Cry – PS2
021 Dungeon Siege – PC	020 Duke Nukem Manhattan... – PC
031 Medieval Total War – PC	022 Etherlords – PC
034 Morrowind – PC, Xbox	027 GT Concept Tokyo ... – PS2
041 Tekken 4 – PS2	032 Metal Gear Solid 2 – PS2
042 Twierdza – PC	015 Baldur's Gate: Dark ... – PS2
006 Return To Castle ... – PC	024 Frequency – PS2
010 Virtua Fighter 4 – PS2	028 Halo – Xbox
029 Icewind Dale II – PC	033 Might & Magic IX – PC
038 SS: The Second ... – PC	035 Pikmin – GCN
017 Dead or Alive 3 – Xbox	036 Project Eden – PC
025 Gorasul: Dziedzictwo ... – PC	037 Rally Championship ... – PC
026 Gothic – PC	039 Silent Hill 2 – PS2
007 Civilization III – PC	043 Wizardry 8 – PC
014 Age Of Wonders 2 – PC	019 Disciples 2 – PC

Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości w SMS – bez dodatkowych znaków, odstępów itp. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna jest w każdej sieci GSM. Wśród głosujących rozlosujemy nagrodę niespodziankę!

Fundatorem nagród dla głosujących jest firma CD PROJEKT

Masz problem? Napisz do nas...

Co wybrać...

Zbieram wasze czasopismo dopiero od trzech numerów, ale bardzo mi się podoba. Mam do was kilka pytań:

1. Mam stary komputer i chcę kupić sobie nowy z Athlonem XP 1800+ i 256 MB DDRAM PC266. Który system nadawałby się bardziej do tego komputera: Windows 98 SE czy Windows XP Home Edition?

Zdecydowanie Windows XP.

2. Jaka płyta główna nadawałaby się najlepiej do AMD Durona 1300, a jaka do AMD Athlon XP 1800+? Czy ECS K7VTA3 jest odpowiednia do obu tych procesorów?

ECS będzie pasować do obu procesorów, ale nie polecamy tej marki, gdyż produkty nią oznaczone miewają duże problemy. O wiele lepszym wyborem będzie Asus, MSI, Gigabyte lub Epox.

3. Co ma sugerować „Duron 1200" w nazwie płyty ECS K7SEM+Duron1200.

Jest to płyta główna z wbudowanym na stałe procesorem AMD Duron 850.

4. Podajcie mi, jakie firmy produkują dobre i tanie nagrywarki. Czy nagrywarka Lite-On 48/12/48 za 311 zł to dobry zakup?

Nie ma dobrych i tanich sprzętów. Najlepsze napędy CDRW robi Teac i TDK, zaś Lite-On to niższa klasa średnia. Za tę cenę jak najbardziej warta zakupu.

5. Jaki dysk twardy wybrać: 40, 60 czy 80 GB?

Karol Jaje

60 lub 80 – 40 już się nie opłacają.

CLICK! radzi...

Praktycznie co miesiąc mają miejsce premiery nowych, szybszych procesorów, dysków twardych, kart graficznych itp. Kupowanie tych nowinek nie zawsze ma sens – często nowe konstrukcje nie posiadają odpowiednio dopracowanych sterowników czy też mają błędy w oprogramowaniu. Jeśli nie chcesz być obiektem eksperymentów producenta sprzętu, poczekaj na kolejne wersje urządzeń, korzystające z nowych technologii. Przed zakupem zgromadź też jak najwięcej informacji od użytkowników (lub testerów) danego sprzętu.

Filmy na PC

Mam na imię Marcin. Czytam was od samego początku. Jesteście cool. Mam kilka pytań: Czy na moim pececie mogę odtwarzać filmy w jakimś formacie (jakość nie gra roli)? Mam Voodoo, Pentium II 233, 32 MB RAM.

Formaty MPEG i VideoCD nie powinny w twojej konfiguracji sprawiać żadnych problemów.

Czy da coś dołożenie 128 MB?

Jak najbardziej. W dzisiejszych czasach 32 MB to bardzo mało...

Jak mogę sprawdzić, jaką mam szynę pamięci RAM?

W komputerze z PII 233 szyna systemowa to 66 MHz.

Problem z myszą

Witaj Redakcjo! Na początku listu chciałbym was wszystkich pozdrowić. Mam problemy z moją myszką. Nie znam nazwy firmy, ale podam znak A4 TECH, poza tym mam Pentium 3 450 MHz, nVIDIA Riva TNT2 M64, kartę muzyczną SoundBlaster i CD-ROM LG 52x. Myszka po paru minutach używania peceta zaczyna świrować – zachowuje się tak, jakbym machał nią we wszystkie możliwe strony na raz i naciskał przyciski.

Piotr

„Gryzoń" prawdopodobnie jest uszkodzony. Pora kupić nowego, najlepiej jakiejś znanej, porządnej firmy.

Źle mi się gra...

Siema! Mam problem. Kupiłem sobie niedawno komputer. Mam PII 350 i 128 MB RAM. Gra w FIFA 2003 i GTA3 nie należy do przyjemności. Zmieniłem kartę graficzną na GeForce 2. Powiedzcie, jaki mam kupić procesor i jak powiększyć RAM.

Patryk

Powiększenie RAM'u to prosta sprawa – trzeba kupić 256 MB SDR SDRAM i włożyć w płytę główną. Z procesorem będzie trudniej, bo nie wiadomo, jaką masz płytę główną. Zakładam, że powinna obsłużyć Celerona 800. Te zmiany jednak nie wystarczą. Niestety, GF2 to już przedpotopowa karta i do grania w bardziej zaawansowane produkcje, takie jak GTA3, wypadałoby zaopatrzyć się w Radeona 8500, 9000 lub GeForce 3.

Tani i dobry

Chcę kupić dobry komputer. Taki, żeby był tani i dobry. Proszę, pomóżcie mi. Zastanawiam się nad AMD Athlon XP 2000+, 256 MB RAM, GeForce 2 MX400 64 MB, dysk 40 GB, DVD, mysz i klawiatura, monitor Logix 17", a cena wynosi 2300 zł. Czy to dobry wybór? Czy komputery kupowane w supermarketach da się rozbudować?

Podany zestaw jest bardzo źle spasowany – za mocny procesor, przedpotopowa grafika i mało pamięci. Radzimy kupić Athlona XP 1.7+ z płytą ASRock lub Shuttle AK32, do tego 512 MB RAM SDR, Radeon 9000, reszta bez zmian. Komputery z supermarketów to wielka niewiadoma. Nie warto ich kupować, ponieważ składają się z komponentów najniższej jakości.

Jakie Windows?

Który Windows jest najlepszy do gier i nauki?

Windows Xp Home Edition.

Co jest nie tak?

Mój Personal Computer nie potrafi mnie odpowiednio zadowolić. Chciałbym się dowiedzieć, co jest jego słabą stroną. Oto jego parametry: procesor AMD Athlon XP 1800+, płyta główna Shuttle AK12KT266A, pamięć RAM 256MB DDR, dysk twardy 60GB Samsung, karta GeForce 4 MX-420.

Opisana przez ciebie konfiguracja nie należy do najsłabszych. Co prawda karty graficzne z serii MX nie są najszybsze, a 256 MB pamięci można rozbudować, ale i tak nie powinieneś mieć problemów z większością aplikacji... Nie piszesz nic więcej o tym, co dokładnie ci się nie podoba.

Za wolne płyty CD

Pewnego pięknego dnia potrzebowałem kupić czyste płytki kompaktowe o szybkości 48x. W sklepie, do którego się wybrałem, były w sprzedaży płytki znanej i cenionej przez wszystkich, sławnej na całym świecie firmy TDK. Wszyscy moi znajomi polecali mi produkty tej oto firmy. Kupiłem 10 sztuk płyt TDK d-view color o prędkości 48x.

*Zadowolony z zakupu wróciłem do domu, gdzie postanowiłem nagrać coś na płytki z prędkością 48x. Program Nero wykazał jednak, że nie jest to możliwe. Sprawdziłem płyty na programie Nero CD Speed. Wynik okazał się wnerwiający, płyty mogą być nagrywane z maksymalną prędkością 31.42x. Słynna na całym świecie firma TDK pakuje w pudełka na płyty jedno wielkie g****. Zresztą nie tylko ona, Akssos również nie jest święta. A Platinium robi nośniki CD-RW o pojemności jedynie 674 MB, a na płycie pisze 700 MB. Oszukiwanie zaczyna być już denerwujące, tym bardziej, że ja płacę i wymagam, a producenci mnie olewają, zresztą nie tylko mnie. Na świecie jest już za dużo chamstwa !!!*

Jakub

Może cię zmartwię, ale winę tu mogą ponosić nie tylko płyty CD, ale także nagrywarka, sterowniki do niej czy sam program nagrywający. W wypadku programu Nero Burning Rom może okazać się konieczna aktualizacja sterowników ASPI (odpowiednie pliki znajdziesz na stronie www.ahead.de). Co do pojemności płyt to możemy jedynie powiedzieć, że... takie są efekty korzystania z nośników przeciętnej klasy.

Tną się DivX'y

Mam pewien problem. Kupiłem sobie RADEONA 7500 PRO 64MB DDR i rzecz tkwi w tym, że mi się filmy tną. W czym może tkwić problem? Jak zrobić, żeby się nie cięły? Zainstalowałem najnowszego DivX'a z waszego CD i dalej mi się tną. Przeinstalowałem Windowsa 98 i nic nie poskutkowało. Mój sprzęt to: Celeron 400, 64MB RAM. Proszę, pomóżcie!

Przyczyną problemów może być za wolny procesor lub dysk twardy o małej przepustowości (np. ATA 33/66). Spróbuj też zainstalować nowe sterowniki do karty graficznej oraz nowe DirectX.

Która karta?

Mam zamiar kupić kartę graficzną. Czytałem milion razy niedawno wydany numer z kartami graficznymi i dalej nie mogę się zdecydować. Myślę o kartach do około 700 zł. Biorę pod uwagę: GeForce 3 Ti 500, ATI Radeon 8500. Słyszałem też coś o Radeonie 9000 128 DDR, który jest ponoć dobry.

W chwili obecnej to firma ATI wyznaczyła kierunek w wyścigu producentów kart graficznych. Z wymienionych przez ciebie modeli polecalibyśmy ATI Radeona 8500 jako najbardziej optymalny (i najszybszy z tej trójki).

Rozwiązania konkursów

Nr 11/2002 – roczna prenumerata CLICK!:
Grzegorz Cieślak z Warszawy, Jan Kołodziejczyk z Kałków, Dariusz Mikołajczyk z Koźminka

Nr 12/2002 – klawiatura multimedialna:
Barbara Ozięblowska z Wałbrzycha

Nr 12/2002
– Kasety video Spider-Man:
Michał Rafalski z Warszawy, Piotr Zając z Wilczyna, Arkadiusz Woch z Lubartowa, Krzysztof Rychlicki z Żor, Mariusz Gajda z Łodzi

Zegarki + czapeczki Spider-Man:
Janusz Wojcieszak z Lęborka, Marta Chade z Puszczykowa, Marcin Kuba z Okuniewa, Przemysław Roczkalski z Jaworzna, Rafał Stojak z Sosnowca

Nr 12/2002
– DVD Władca Pierścieni:
Łukasz Świątkowski z Ostrowa Wlkp., Leszek Morsztyn z Koszyc, Szymon Rosiak z Kępic, Paweł Gawlak z Kozich Głów, Maciej Gasiuk z Siemiatycz

– Koszulki + czapeczki Władca Pierścieni:
Michał Purol z Poznania, Krystian Kita z Zawiercia, Piotr Myślak ze Świecia, Jadwiga Martyniuk ze Szczecina, Jacek Dereń ze Straszyna

Przypominamy, że warunkiem otrzymania nagród jest możliwość kontaktu ze zwycięzcą konkursu. W sytuacji, gdy nie będzie możliwe dodzwonienie się do wylosowanych osób, nagrody przechodzą do następnych konkursów.

Redakcja CLICK! serdecznie przeprasza za wszystkie opóźnienia, jakie ostatnio pojawiły się w wysyłce nagród. Przyczyną tej kłopotliwej sytuacji są kłopoty z uzyskaniem od naszych sponsorów obiecanych przez nich nagród. Pragniemy poinformować, że ze swojej strony czynimy wszystko, aby wymusić terminowe dostarczanie nagród do redakcji, jednak nie zawsze jest to możliwe. Bardzo prosimy o cierpliwość – możemy obiecać, że na pewno wszystkie przesyłki dotrą do nagrodzonych, choć w niektórych wypadkach czas oczekiwania może się znacznie wydłużyć.



Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny) ☎ /0#22/ 517-02-47
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) ☎ /0#22/ 517-01-93
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) ☎ /0#22/ 517-01-94
fax /0#22/ 517-04-68,
Michał Zacharzewski (dział gier) ☎ /0#22/ 517-04-84
Magdalena Sulewska (korekta)

Dział gier, reklamacje płyt CD ☎ /0#22/ 517-04-88
Marta Cichocka (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) ☎ /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Marcin Brzozowski, Michał Cichy, Marcin Fischer, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Piotr Młyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:
Monika Walczak (kierownik), Aleksandra Blicharz, Jarosław Czujak, Maciej Szwajkowski ☎ /0#22/ 516-35-19

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

Tłoczenie płyt CD:
GM Records, Warszawa

ISSN 1509-0558



MEGA AKCJE W REDAKCJI cz. 3

© 2002 MARCIN KUŁAKOWSKI





























